Tot.391

《战争机器4》详情公开，马库斯之子领衔新世代GEARS

游戏机实用技术

VGT·me



特快专递

杀手47

召唤之夜6

消逝的境界

强作袭来

全境封锁

开启育碧新时代

系统详解+暗区独狼生存指南+全成就/白金指南

-炸裂特企3连发-

死侍

不是很懂

你们超级英雄

白金十年

PLATINUM GAMES

10周年纪念

梦想成真

口袋妖怪中文化回顾

攻略透解

高达破坏者3

免费游戏天国

硬体 宿敌

ULTRA CONSOLE GAME

2016.4A 定价：RMB 16.00

ISSN 1008-0600

07>

9 771008 060006

Gamehalo

热血最强 神秘海域2 纵横贼道 全程邪道全球最速

特别收录 买买买 第十三期

VG三人行 受虐的快感

量子破碎 | 镜之边缘 催化剂 | 狙击精英4 | 死或生 极限沙滩排球3 | 星之海洋5 忠诚与背叛

生化危机 安布雷拉军团 | 星际火狐 零 | 夏洛克·福尔摩斯 恶魔的女儿 | 巨人 终极版

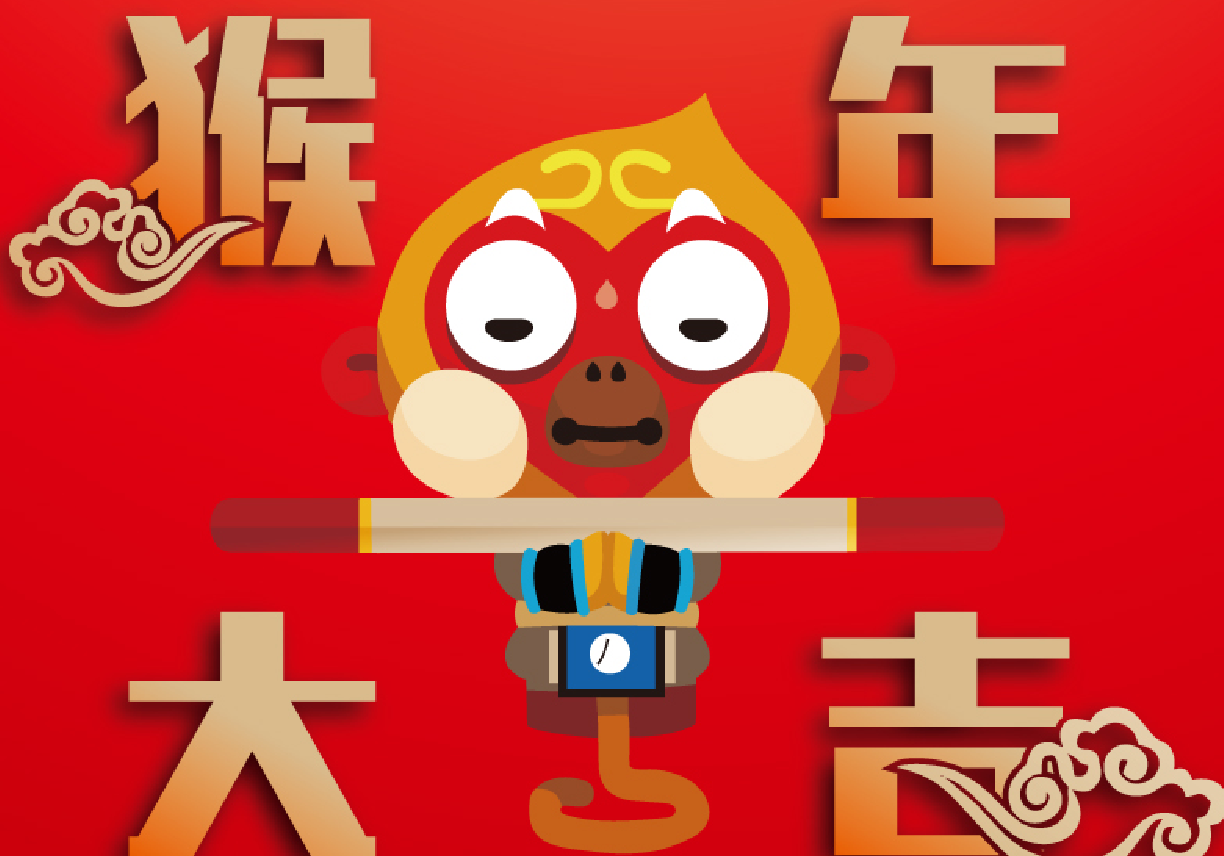
逆转裁判6 | 信长之野望 创造 战国立志传 | 勇者斗恶龙怪兽篇 Joker3



赠

Gamehalo高清光盘＋

孤岛惊魂·野蛮纪源精美海报

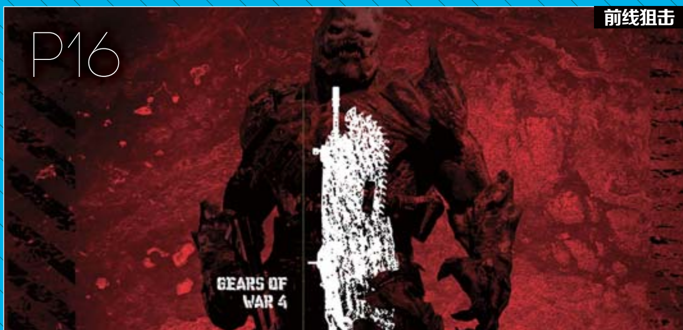

猴年
大吉



TV GAME半月刊
2016.4A
总第391期

COVER STAFF
封面设计：anubis
封面用图：白金游戏十周年纪念

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



战争机器4



强作袭来
全境封锁：开启育碧新时代



高达破坏者3



白金十年：
PLATINUM GAMES 10周年纪念

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

游戏文化 GAMES CULTURE

读编交流 EDITORS & GODS

郑重声明

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王　义
网络总监：王　梓
广告总监：刘　芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：司徒冠鸣

编　　委：冯　健
马晓帆
衣山川
江　浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2016年4月1日
定　　价：人民币16.00元

游戏情报站

GAME NEWS STATION

本期大事记

DIGEST

03.03《质量效应 仙女座》宣布延期至 2017 年

03.04 任天堂网络直面会公布多款新作

03.04《无人天空》发售日锁定在今年 6 月 21 日

03.05 Tim Sweeney 发文号召开发者抵制微软垄断 PC 开发

03.07 任天堂于环球影城筹建的主题乐园公布更多细节规划

03.07 微软宣布取消《神鬼寓言 传奇》开发，关闭狮头工作室

03.08 暴雪注目新作《守望先锋》发售日锁定在 5 月 24 日

03.09 日本亚马逊开放对中国地区购物直邮服务

03.10 育碧宣布《全境封锁》成为公司有史以来销售速度最快的游戏

03.11《杀手 47》实体零售版发售日锁定在 2017 年 1 月

03.14 国行 PS4 一周年纪念主机开始接受预订，3 月 20 日限量发售

03.14 微软宣布 Xbox Live 将会正式开始支持与其他游戏机平台联机对战

03.15《忍者神龟 曼哈顿变异体》发售日锁定在 5 月 24 日

03.15《真・三国无双》确认将推出真人电影

03.16 PlayStation VR 售价正式确定为 399 美元

TOPIC 只要399! PlayStation VR售价正式公布

美国时间 2016 年 3 月 15 日下午 2 点，SCE 在美国旧金山举行的 GDC 2016 上公布了虚拟现实设备 PlayStation VR 的最终售价，售价为 399 美元 /399 欧元 /349 英镑和 44,980 日元，折算为人民币售价约 2600 元。

和同类型产品比起来，PlayStation VR 有着颇高的价格优势，目前最受瞩目的 VR 产品 Oculus Rift 售价为 599 美元，HTC Vive 售价则达到了 799 美元。不过在分辨率上 PlayStation VR 略逊于其他两款产品，为 1920×1080，而后两者分辨率均为 2160×1200，同时 PlayStation VR 的发售日也要迟于后两款产品，Oculus Rift 将会在 2016 年 3 月 28 日发售，HTC Vive 为 4 月 5 日，PlayStation VR 的发售日则比之前传言的要迟，将在 10 月发售。

目前 PlayStation VR 为惟一一款能够在 PS4 上使用的 VR 设备，但是要发挥出其全部功能则需要特定的 PS 周边设备，例如头部位置的追踪需要通过 PS Camera 达成，对应 Move 的功能如果使用 Move 设备来操作会获得更好的体验。

PlayStation VR 套装内包含 VR 设备本体、耳机、转换盒与这些设备配用的线材，不包括 PS Camera 和 Move 设备。





GEAR 承前启后? AMD公布全新VR设备

在今年市场上已经有三款 VR 设备预定推出的情况下，AMD 也宣布加入战局。在今年的 GDC 2016 上，他们宣布推出的产品就是和 Sulon Technologies 合作开发的 Sulon Q。

Sulon Q 内置的是 Windows 10 系统，拥有四核 AMD FX-8800P 处理器和 Radeon R7，配备 256G 固态硬盘和 8G 内存，分辨率达到了 2560×1440。但更为惊人的是，AMD 宣布这款设备同时具备 VR 与 AR 功能，而且是无线的。

根据 AMD 官方的描述，当戴上这款设备之后，玩家身周的环境并没有被取代，而是在通过 Sulon Q 处理之后获得了增强效果，能够注入更多新的元素，听起来就是用 VR 的形式来呈现 AR 的效果，正好处在了 Oculus 等 VR 技术与 HoloLens 等 AR 技术的分界点上，实际表现令人期待。





EVENT 名门之殇，《神鬼寓言 传奇》取消开发，狮头工作室将关闭

1996年由传奇英国游戏开发者Peter Molyneux与其他三位才华横溢的开发者创建，狮头工作室从生到死都是一家充满了神鬼创意的开发商，他们推出了让玩家能够模拟神明的《黑与白》，也创造了颠覆美式RPG概念的《神鬼寓言》，更因为出众的开发能力而被微软买下，成为了第一方工作室。然而他们的第一方之路并非一帆风顺，随着“《神鬼寓言》系列”逐渐走上了尝试新类型的道路，其推出的作品却并没有产生如同当年般的轰动——直到他们构思出了《神鬼寓言传奇》，一款有着独特机制的对战游戏，在2014年的E3发布会上大放异彩。

但自2013年公布以来，《神鬼寓言 传奇》的开发似乎陷入了泥潭，其发售日一直没有完全确定，公布的Beta测试也迟迟不来，期间也经历了登陆Win 10平台和宣布采用F2P形式等变动，却仍然没有一点要完成的影子。2016年3月7日，玩家们等到的却是微软的官方公告：《神鬼寓言 传奇》取消开发，游戏的封闭Beta测试会在4月13日结束，任何用现金购买过游戏中虚拟货币的玩家都将会得到退款补偿。与此同时，狮头工作室也将进入关闭程序，和其一起被关闭的还有创造了《麦克斯 兄弟魔咒》的Press Play工作室。

狮头工作室被关闭的消息传出后，大量业界人士在推特上发文表示哀悼，更有大量工作室第一时间对其员工抛出橄榄枝，可见狮头工作室在业界的影响力和地位。目前工作室的关闭方案尚未有最终定论，我们会持续关注这一事件发展和狮头工作室旗下优秀游戏品牌的去向。

LIONHEAD STUDIOS



TOPIC 一本万利，EA内购业务创造13亿营收

DLC与内购曾经被核心玩家们视为洪水猛兽，不过在今天早已成为了业界的常规元素，一款3A级游戏基本上都会配搭大量的DLC内容，辅以季票这种提前捆绑销售手段，内购虽然并没有主宰家用机圈子的消费方式，却也已经渗透到许多游戏作品的机制当中，而EA的体育游戏就是这种消费机制的“重灾区”。

在3月初的摩根士丹利投资者大会上，EA首席财务官Blake Jorgensen透露了公司在DLC和内购方面的收益情况。根据其透露，这些被他们归纳为“额外内容”(Extra Content)的商品竟然一年就能创造13亿美元的收入。

根据Blake Jorgensen的进一步分析，这一收入当中有接近一半是来自于EA旗下体育游戏当中的“终极球队”模式(Ultimate Team)，其普遍存在于《FIFA》和《麦登NFL》等作品当中，玩家能够通过购买球员卡来把来自于该项运动历史上的著名球员加入到自己的球队中，组成自己的终极球队，而购买球员卡既可以使用虚拟的游戏货币，也可以使用真实的货币，竞争和收集的欲望则驱使着玩家们在这上面投入了大量的资金。

这一方面的收入加上移动端盈利、订阅服务盈利和数字下载内容盈利构成了EA的数字收入，已经占据了公司整体营收的一半，意味着这家美国游戏大型发行商已经在大步迈入数字时代。



▲Blake Jorgensen。



▲为了刺激玩家去收集，《FIFA16》中的球员卡还有各种不同版本。

新闻短波 INFO

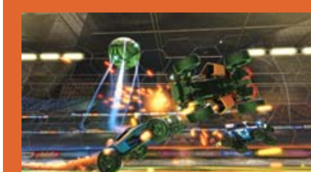
《刺客信条》电影将有VR体验版

今年是VR元年，育碧也不甘寂寞地来凑热闹，《刺客信条》今年没有新作，但是会有迈克尔·法斯宾德主演的《刺客信条》电影上映，而在观看这部电影之前，玩家可以通过VR设备来亲身体验。目前育碧尚未公布体验版的正式内容，但据推断或许会是如同此前电影《云中行走》提供的高空走钢线体验般的互动内容。



Xbox Live将实现跨平台对战

在年内登陆了XOne平台的《火箭联盟》将会成为Xbox Live跨平台联机的第一个试验场，在经过春季更新之后，这款作品的XOne版玩家将能够与PC版的Steam平台玩家进行联机对战，而与其他平台联机对战的功能也在计划当中，最终目的是要实现《火箭联盟》登陆的所有平台都能够一起联机。这一政策目前还在初步阶段，但会在日后进行扩展，或许有一天，玩同一款游戏PS4版和XOne的玩家也能够在同一服务器中进行联网游戏。



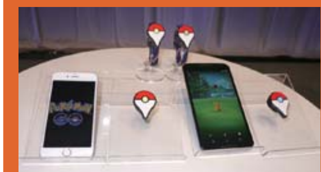
《质量效应 仙女座》延期到2017年

在摩根士丹利投资者大会上，EA首席财务官Blake Jorgensen除了透露EA的盈利情况，也透露了多款作品的发售窗口。EA的2017财年按照商业惯例从2016年4月1日算起，《镜之边缘 催化剂》将在第一季度发售，第三季度则有某款B字头的主视角射击大作和《泰坦天降》的新作登场，但更令人在意的则是《质量效应 仙女座》被放在了财年的第四季度，按照时间推断，其发售日会是在2017年1月至3月之间，比起当初公布时定下的2016年圣诞档发售略为延后。

新闻短波 INFO

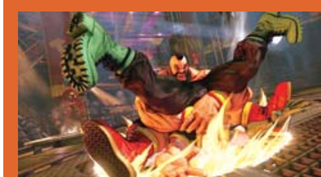
《口袋妖怪 GO》展开小规模测试招募

由任天堂授权，Niantic 开发的《口袋妖怪 GO》在 3 月开始了测试人员的招募，目的是为了在这款将登陆 iOS 和安卓平台的游戏正式发售之前接受更多的玩家反馈，以进一步提升游戏的体验。遗憾的是，目前这一招募仅限日本地区，并未在其他国家地区进行。



《街霸5》开始处罚强退玩家

《街头霸王Ｖ》在首发运营初期遭遇到大量的联网对战强退作弊，因为游戏并没有安排相关的惩罚机制，而在 3 月 5 日开始，Capcom 启动了处罚，首天就有 30 位玩家受到排名分数大幅削减的处理，随后还开展了进一步的排查，并订立了每周检查机制，被发现使用强退手段保持胜率的玩家将会被降分，严重者甚至会被分数清零。这一处罚仅针对存在大量掉线率的强退玩家，偶然出现掉线与强退情况的玩家则无需担心中招。



任天堂乐园细节公布

由任天堂和大阪环球影城合作建设的任天堂主题园区已经确定了进一步的内容，这个园区投资约 400 亿日元，其面积大小将会与目前园区当中的《哈利・波特》主题区相仿，目前任天堂预计其主题将为“马里奥世界”，不过正式的名称尚未公布。该园区预计将会在 2020 年开放。



GAME 一切照旧，《精灵宝可梦 太阳/月亮》港版仍将锁区

尽管在上月“《口袋妖怪》系列”宣布将会自带简体中文与繁体中文，但另一条消息则尚未被证实，那就是本作的港版是否会取消锁区。目前这一消息已经被证实是假消息，因为本作已经开始接受预定，而且港版的商品标题上就已经明确表示仅适用于中文 3DS 系统，而装载有这一系统的 3DS 只有港版和台版，意味着本作港版仍然锁区。不过对于绝大部分国内玩家来说这一情况并不存在影响，因为同时日版的《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》已经确认会内置简体中文与繁体中文，大家只需要购买在香港地区推出的日版游戏即可第一时间享受到第一款中文版的“《口袋妖怪》系列”新作。



▲收录多国语言的日版《精灵宝可梦 太阳/月亮》信息中已经标明了会有简体和繁体中文。

EVENT 垄断疑云，Epic创始人呼吁业界抵制微软



■Tim Sweeney。



■UWP计划在微软看来一直是一个统一各种电子设备使用系统并强化互通性的计划。

Tim Sweeney，Epic Games 联合创始人，也是虚幻引擎的创造者之一，时至今日仍然奋斗在游戏业的第一线，不过他在今年 3 月 4 日于英国著名报刊《卫报》上撰文公开批评微软，其文章标题为《微软试图垄断 PC 游戏开发 我们必须发起抗争》。

在文章中，Tim Sweeney 指出，目前微软正在努力构建的 Windows 通用平台（Universal Windows Platform，简称 UWP）其实目的是创造一个以 Windows 10 为核心的封闭环境，从而能够在 PC 现在的平台上构筑出一个独立的平台渠道，从而垄断软件的销售，一家独大。

在 Tim Sweeney 看来，UWP 的举动不但损害了分销商（例如 Steam 平台的运营者 Valve）的利益，对于消费者、开发者和发行商来说也是百害无一利。

促使 Tim Sweeney 作出这一宣言的则是微软公布的一系列 UWP 独占 PC 新特性，用户只有在安装了 Win 10 之后才能够享受这种好处，从而控制了用户在选择系统软件甚至是应用软件上的决定权，为此，一直和微软保持着良好关系，并且对 Xbox 负责人菲尔・斯宾塞有着正面评价的 Tim Sweeney 也不得不站出来，号召游戏界对抗微软的举动。

对此，微软已经作出回应，强调 UWP 是一个开放的平台，并且正试图将其打造成一个最佳的软件开发平台，他们会努力为开发者提供各种主流的开发工具，并且让产品在适应 Win 10 系统的同时对于 iOS 和安卓也有良好的对应支持。

有关于 UWP 的争论，我们会继续关注事态发展，并作出进一步深入报导。

业界声音 SCENE

《神秘海域 2 纵横贼道》中为哈利・费恩配音的 Steve Valentine 对《神秘海域 4 贼途末路》多人模式中哈利・费恩配音换人的情况作出了如此评论，而顽皮狗则回应称已经联系过 Valentine，但并没有达成协议，目前双方各执一词，真相扑朔迷离。

既然有很多人问起，我就直说了，自Beta测试以来，就没人来找过我谈这事。



面对失业的狮头工作室员工，日本 Q-Games 的创始人 Dylan Cuthbert 发出了不同寻常的邀请。



狮头工作室的小伙伴们，如果你们想找一份能够在英国外透透气的新工作，赶紧联系我，来京都试试看！

编辑视点 EDITORS'OPINIONS



如此设计为哪般

最近恰逢春季游戏的“小热潮”，各种一线、二线作品应接不暇。游戏固然好玩，但有几款作品中总有一些设计上的不合理之处让笔者郁闷无比。而恰巧的是，这些个不合理又与奖杯的获得有着千丝万缕的联系，这也使得像笔者这般很难把游戏体验与奖杯完全剥离开的玩家，能够在游戏中获得的乐趣大打折扣。到底是什么游戏能够让笔者如此闹心呢，正是两款较为粉丝向的日式游戏——《高达破坏者3》和《召唤之夜6》。

首先来谈谈《高达破坏者3》，相比于系列前两作，《高破3》的进步是显而易见的。但与此同时，游戏的缺陷也很明显，那就是在刁难玩家方面，设计人员显然没有控制好“度”。游戏高难度下的任务只能用“又臭又长”来形容，一个任务动辄一小时才能完成，换来的却是屈指可数的报酬。对于一款以刷为乐趣的游戏而言，如此设计简直是在扼杀玩家继续游戏的动力，也让某些奖杯的获得过程变得十分枯燥无味。在如此环境之下，即便是由系列粉丝构成的核心玩家，也要千方百计地依靠BUG以及极限配置来寻求快速过关的途径。而对于那些刚刚想要尝试的系列非核心玩家，可能就要因为如此坑人的难度设计望而却步了。

> 凡事都讲究度，游戏中的设计也是如此，把握不好往往会适得其反。

再说到《召唤之夜6》，对系列有所了解的玩家都知道，穿插流程中与同伴之间的“夜对话”，以及在此之后每名同伴的专属结局，都是吸引玩家进行收集的核心要素。而在收录角色方面，《召唤之夜6》可谓集系列之大成，“夜对话”的丰富程度也可见一斑。本作拥有收集全部夜对话的奖杯，然而因为游戏的设计问题，玩家一周目游戏只能观看完一名角色的所有夜对话，依靠S/L也至多观看2至3名。也就是说，想要收集所有角色的夜对话，玩家就必须将游戏通关十余遍。对于白金党而言，无疑是在他们肩上压了一座无形的大山。能够想象，打奖杯的过程，最后也许就演变成了利用自动战斗一遍又一遍地通过无聊而又重复的流程。那么，这一过程无疑是对宝贵游戏时间的浪费。

凡事都讲究度，游戏中的设计也是如此，把握不好往往会适得其反。对于某些核心向或粉丝向游戏而言，设计者们往往想要依靠一些刁钻的游戏设计来延长玩家们的游玩时间，从而满足核心玩家们的需求。但是，如果设计者们只想着走极端，忽视了正常玩家的游戏体验的话，那就真是捡了芝麻、丢了西瓜，最后落到粉丝、路人都不买账的地步。总之，希望今后的所谓粉丝向作品之中，能够少一些古怪、极端的设计，毕竟对于玩家而言，适度的“刷”才是最开心的。

[文：乙太]

未来畅想：人工智能与虚拟现实

AlphaGo和李世石的人机围棋大战得到了各方的讨论和关注，也再次炒热了“人工智能”这一话题。这与Google的造势宣传固然分不开关系，不过也证明了人们对“人工智能”这个更多出现在电影、小说等虚构创作中的概念抱有极大的期待，更何况AlphaGo最终也不负众望地以4:1的优势取得了胜利，在围棋这个高深的“游戏”项目上证明了自己的可能性。虽然AlphaGo的首战告捷并不意味着人工智能就此超越了人类，也不代表着这项技术会很快普及。相反，人工智能的发展还有很长的路要走，在这次的比赛中也暴露出了其中的不少问题，但我们所关注的游戏业，却极有可能是人工智能大量运用的领域

需要明确的一点是，AlphaGo的“智能”来源于深度学习能力，而非过分依赖硬件的计算能力。曾经在国际象棋项目上战胜“棋王”加里·卡斯帕罗夫的Deep Blue系统，依靠的其实是每秒评估2亿步的高速处理能力，多少有点“胜之不武”，而AlphaGo则是通过大量的对弈并从中不断学习和总结，最终在实战中推测对手的思路并进行应对。虽然从具体对局的表现上无法明确看出两者的差异，但最关键之处在于——在学习中成长的AlphaGo可以告诉你它的思路、或是想法，而不是简单地从分析和统计学的角度给你一个概率大小的答案，这呼应了人工智能最重要的一点——可交流性，当然这也正是“图灵测试”早已提出的核心思想，当你从交流中无法区分人与机器时，那么人工智能才算成立。

而“交流”，也正是这次人机围棋大战中，最令观众遗憾的一点。虽然AlphaGo具备一定的交流能力，但我们无法看到两名棋手之间的互动，就算采用文字输出的方式也会显得冰冷而缺乏实感。VR技术恰恰正是人工智能一个非常优秀的载体，试想一下，未来只要带上VR设备，那么人工智能的虚拟形象便会“真切”的出现在你的身旁，由于这些人工智能并非游戏开发商预设好的AI程序，而是和你一样从零开始接触这款游戏，因此你们甚至可以面对面地交流有关游戏的一切。以角色扮演类游戏为例，如果人工智能已经先行通关一遍，那么当你在游玩的时候，完全可以让它在身边做一个贴心观众，在关键时刻，或是卡关的时候，给你一个“温馨”的小提示。这种感觉远比上网看书查攻略要方便，且自然得多。再比如进行格斗游戏时，人机双方还可以互相切磋学习，发现各自的弱点并加以改进，或是开发新的思路等等。



2015年时德国图宾根大学的一个研究小组曾以马里奥作为人工智能的展示蓝本，这个“智能”的水管工大叔会独自进行闯关并不断成长。对“死亡”的恐惧让它逐渐学会避开每个陷阱，“好奇心”会使他主动进行探索和尝试，语音互动则让玩家可以向他传授经验，也可以听取他对于每个关卡的看法。类似的技术一旦成熟，再披上虚拟现实的华丽外衣，那么未来的游戏体验将会截然不同。

毕竟除了画面表现上的进化外，游戏业近十年来缺乏颠覆性的进化，而人工智能与虚拟现实的结合，无疑是未来游戏产业一个值得期待的新方向。

[文：哪尼]

> 毕竟除了画面表现上的进化外，游戏业近十年来缺乏颠覆性的进化，而人工智能与虚拟现实的结合，无疑是未来游戏产业一个值得期待的新方向。

“游戏无国界”创始人：我亲历的绑架事件

他曾被用枪指头，塞进了后备厢，如今他在某非洲小国开始新的人生

那天晚上，程序员 Francesco Cavallari 被枪指着，塞进了自己汽车的行李箱。

“那是一辆尼桑 Micra，不知道你见没见过那个车，我被塞到了 Micra 的行李箱。简直难以置信我能够被塞进去。”

当时 Francesco 就在法国小城蒙彼利埃，即《雷曼》生父 Michel Ancel 所在的地方。那里非常宁静，市中心有一些历史建筑，周边是美丽的乡村风景。沿一条路开几英里之后就会到达沙滩。那天 Francesco 是朝另一条路开，于是就开到了荒郊野外。

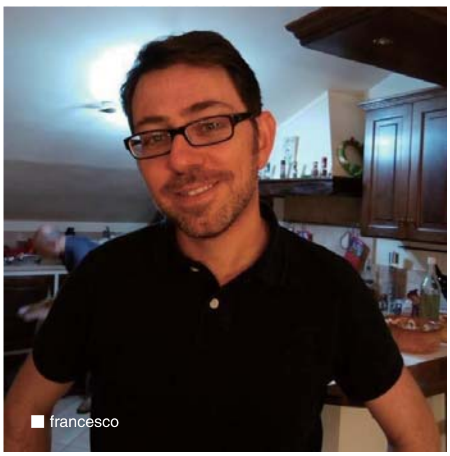
“当时我们是以 90 公里的时速穿过了那座城市，然后到了郊外。我记得当时还在想，我的 Micra 从来没开过那么快呢。” Francesco 说。

在那次事件的 13 年后，这次事件的经过才首次为外人所知。在一个 YouTube 的网络直播节目中，Michel Ancel 与 Double Fine 的老板 Tim' Schafer 谈到科幻冒险游戏《超越善恶》时说起了这件事。

抢劫案始末

那是在育碧蒙彼利埃的漫长的一天，当时 Francesco 正参与开发 Ancele 的《超越善恶》。Francesco 本来是在育碧米兰工作室工作，但是被借调到《超越善恶》的 PC 版开发组。他自从毕业后就加入了育碧，那是他参与开发的第三个项目。他记得开发团队对于这款游戏的成功抱有极高的期望，而不是像最后一样成为小众群体的高口碑游戏。

那是 2003 年 8 月 25 日，Francesco 记



francesco

得很清楚那个日子。天气依然炙热，开发团队都躲到工作室大宅的天井荫凉处办公，直到太阳下山。当天 Francesco 晚上 10 点半才下班，回家的时候已经是深夜了。他把车停在距离住处 100 米的街上，然后看到一个男人朝他径直跑过来。当时他还以为对方是个夜跑锻炼的人，心想这人还真有毅力。

然而那人跑到 Francesco 跟前时停了下来，他掏出枪，逼迫 Francesco 钻进了车后厢。

“他说了几句法语，我能听懂一些，但不大流利。” Francesco 说，不管听不听得懂，他的反应都是一样，那就是完全懵了。那人让他交出钱包和手表，还说要等几分钟，等他朋友来。看样子那人也就是十八九岁，几分钟后他的朋友来了，朝着 Francesco 呵斥了几声，逼他钻进车后厢。先来那个小伙子似乎还比较好说话，而后来的这个比较老道一点，明显更危险。两人都拿着枪。不过 Francesco 感觉他们并非职业罪犯。

Micra 是一部双门的小型车，尾箱很小，Francesco 能够钻进去也算是奇迹。当时他怕得要命，心想真的可能被杀，但他仍然保持冷静，试图与对方沟通。聊过之后得知，那两人都坐过牢。“那晚我们继续聊了很多，虽然我的衣服都被扒了，但我敢肯定他们走的时候也很头疼。” Francesco 说。

俩劫匪对 Francesco 说，可以把钱包留给他，虽然里面的卡和钱都被抢走了，这还是让 Francesco 安心了一些，感觉他们至少不会杀他了。不久劫匪都受不了他的喋喋不休而跑了。后来被问到对那些绑架者有何看法，Francesco 说：“他们显然只是两个做了错事的年轻人，他们的生活比我糟糕很多。”

在被困于车后厢的一路上，汽车停了两次。一次是绑架者想要拿到 Francesco 的银行账号密码，他把自己的法国和意大利的卡搞混了，结果给错了密码。两个绑匪怒目圆睁地把枪对准了他的脑袋，对着枪眼，他最后想起了自己的密码。“这真是我的幸运日啊！” Francesco 开玩笑地对他们说。“那是当然。”他们回道。

第二次汽车停下来是在一个收费站。当时 Francesco 仍在车后厢大声说话，两个绑匪为了盖住他的声音就一边高声唱歌，一边把钱递给了高速收费员——当然用的是 Francesco 的钱。

当时 Francesco 心想，“银行账号密码也有了，他们还要把我带到哪呢？”焦急间，他才

发现手机还在自己的裤袋里。他转了个身，把手机取了出来，这才突然意识到自己还不知道法国的报警电话是多少。他试了一下意大利的报警电话，没用。然后又试了美国的报警电话，还是不对。他想给朋友打电话，又怕被朋友当成恶作剧。想了半天，他竟然把手机关了，装回自己的裤袋里——他可不想在与劫匪斗智斗勇的时候手机响了起来。

最后他发现车已经驶出了主路，开到了一条小道上，他们在那里把他从尾箱放了出来。“我们好像忘了搜他的手机。”那个更老道的劫匪说。

就在那里，他们搜遍了 Francesco 的全身，最后把他的衣服都扒光了，“那是最恐怖时刻。”他说。“但我还是很愤怒，一边脱一边跟他们说个没完。”那是夏天，他穿着小短裤和拖鞋，从衣服口袋里掏出了公寓钥匙。

“我可以留着我家的钥匙吗？”

劫匪说可以。

剩下的只有包在手帕里的手机。Francesco 终究没有瞒过劫匪，他的手机被发现了，这时他的心提到了嗓子眼。

但劫匪并没有想杀他灭口。发现了手机后，他们更快地逃走了，生怕他在途中已经报了警。他们已经要到了银行账号密码，抓紧把钱取走才是正事儿。于是他们开走了他的车，抢走了他的手机，只给他留下一条短裤和一双拖鞋。

“那时，绷紧的神经终于放松了下来。我从那闷热的尾箱出来了，赤身裸体地走在深夜的乡间小路上，居然感觉……非常惬意。”

Francesco 往车开走的相反方向走去，没走多久就到了住宅区。虽然已经是大半夜，他敲了几户人家都没人回应。好不容易有人开了门，屋主是个老人，他拒绝他进屋用他们家的电话求救。路上还碰到一个骑摩托车的，看到他不仅没停下来，还开足了油门一溜烟跑了…… “好吧，好吧，我懂的。”他心想。

最后终于有个老女人肯理他，她通过楼下的窗户大老远回了他的话，帮他打电话报了警，但仍然没有让他进屋。而在那时，警察其实已经接到了好几通报警电话，有多名路人反映有个裸男在小镇出没。

Francesco 就在老女人屋外一直等到警察到来。整个过程都很宁静，他记得那个村庄的景色，那时的漫天繁星。然后一匹白马从黑暗中走了出来，在旁边的田埂边上停了下来。还有一个年轻人驾驶着跑车、开着震天的音响呼啸而至。他在十字路口停了下来。左边看看，没人。右边看看，没人。往前一看，被前方的一匹白马还有边上的裸男吓了一跳。他把头从



▲ Francesco 本来期待能在完全无剧透的情况下玩《超越善恶》，可惜因为最终 BOSS 战碰到的 BUG 逼得他不得不一遍又一遍重玩游戏结局。



■布基纳法索



▲ Francesco 被带到了黑暗的乡村道路上，不知道去向何方。

车窗里探了出来，仔细端详了一阵，确认不是自己眼花。Francesco 悄无声息地伸出手打了个招呼，那年轻人也伸出了手，然后见了鬼似的猛踩油门开走了。

在那几天后，Francesco 总算找回了自己的车。警方从方向盘、手排挡、尾箱把手等处取了 DNA 进行测试比对。但被劫匪取走的钱是拿不回来了，在劫匪通过有效密码取走钱的情况下，保险是不予理赔的。惟一能拿回来的钱是当晚缴的高速路费……

但 Francesco 并不气恼，主要是因为他的银行账户里只有 700 欧元…… “想想这事儿要是发生在别人身上，可能就没这么幸运了。我只损失了 700 欧元。”

游戏无国界

13 年后，Francesco 仍然是那个喋喋不休的家伙，只不过他不再是育碧的员工。2014 年 8 月，他从育碧辞职，离开了那个工作了 15 年的地方。他在非洲西部小国布基纳法索开始了新的事业。那是一个叫做“游戏无国界（VGWB）”的计划，帮助当地人通过游戏讲述自己的故事，同时让当地人有工作、能养活自己和家人。

“当我开始思考从哪里开始这份事业，我就按着各国的网络条件排名一个个砍下来。当时那份表上有 196 个国家，布基纳法索就排在 196 名。我心想——如果我能在那里做游戏，我们就能在任何地方做游戏了。”Francesco 说。

于是 Francesco 开始定自己的旅行计划。他得到了一些帮助：他的女友已经在从事非洲的一个项目，而他自己在业界的人脉很广。在育碧的 15 年间，他先后辗转于分布在 4 个国家的工作室。

游戏无国界组织的第一款游戏叫做《一个世界，一百万个故事》，其中的美术图都是在布基纳法索画的。它讲述了传统的非洲故事——这在游戏中是极为罕见的。而这款游戏的收入将会用于未来非洲的建设，以及一些相关的社会项目。Francesco 与一家西班牙公司谈好了合作计划，这家公司主要做面向儿童的游戏以及各种平板游戏，其大部分游戏其实只是相当于互动小人书，在屏幕上拉一下标签，画面就会动起来。“我们找他们主要不是为钱，他们是一家初创公司，也没有太多钱。我们是让他们将软件技术授权给我们使用，我们会在布基纳法索寻找故事，并且让画师画出来。”Francesco 说，“这个项目的另一个主要意义是教育方面。我在布基纳法索的一家计算机科学大学里工作，在那里认识了一个叫做 FabLab 的组织，他们在首都有座楼。他们有很多年轻人，都是技术宅，他们造了自己的 3D 打印机，还实验了无人机。”

VGWB 的目的就是帮助这个贫穷的国家走入数字经济。在那里可以赚钱的渠道并不多，而通过游戏或者 APP，却有机会与发达国家的开发者们一起享用一个公平的市场。即便只是获得一点微薄的广告收入，在布基纳法索也足够生活了。

Francesco 说，在 VGWB 之前，已经有其他人做过类似的项目。之前就有一家公司在那里成立了工作室，但是因为搞不定当地电力短缺的问题，只开了三个月就关门了。他们曾自己租了发电机，但经营成本太高。而 VGWB 通过有 FabLab 的合作，以及一些慈善基金的支持，成功地经营了下去。他们的首款游戏将于 6 月发售。Francesco 相信，这个由非洲人讲述的自己的故事，一定会引起人们的兴趣。

至于十几年前绑架他的两个年轻人，后来他们在巴黎再次作案时被警察逮捕，两人双双入狱。Francesco 说，如果有机会的话，他很乐意和他们再聊聊，也许他们的故事也能成为游戏的题材。



▲ Francesco 在 Fablab。

「当时那份表上有 196 个国家，布基纳法索就排在 196 名。我心想——如果我能在那里做游戏，我们就能在任何地方做游戏了。」

《潜龙谍影V》引发的仿生手臂革命

游戏中那个标志性的假肢不仅以模型赠品的方式成为实物更成为了真正的仿生手臂

●因缘开端

某一天，有三人在某家咖啡馆里首次见面时，看着咖啡馆的名字相视一笑，不过气氛略显尴尬。这家伦敦咖啡馆的大门招牌上写着“看妈妈没有手！”James 先笑出声来，Sophie 与 Su-Yina 也跟着笑了起来。

三人入座后，一致同意这个地方的名字实在不适合他们将要讨论的话题——关于义肢。

现年 25 岁的 James Young 在 2012 年 5 月不慎从火车跌落，失去了一只手和一只脚。Su-Yina 是 Konami 欧洲分公司的公关部主管，此次是与他讨论如何利用《潜龙谍影》来帮助他。她的朋友 Sophie de Oliveira Barata 是全球顶尖的定制义肢创造者，他能为用户制作反映其个性与风格的义肢。

他们点了几杯咖啡，然后开始切入正题。Su-Yina 先谈到她是如何宣传《潜龙谍影 V 幻痛》的。她将游戏中关于义肢的使用与现实联系起来，请她的老朋友 Sophie 设计出了一个实体版。现在她希望为真正需要义肢、而又热爱游戏的人们定制《幻痛》主题的义肢。这样做也算是造福世界，同时也是很好的宣传素材。

Sophie 是“代肢计划”的创始人，她做过许多很酷的义肢，比如看起来像蛇缠绕的手臂，还有一个充满蒸汽朋克风格、配有水晶石的义肢。

2014 年，Sophie 在 TED 会议上发表了激情四射的演讲，讲述了为人们定制充满个性的义肢是多么重要。

> “我们听说了《潜龙谍影 V》的故事，以及斯内克如何从可怕的爆炸中生存下来，并失去了一只手臂，只能用机械手臂代替，我觉得如果让 Sophie 做一个以此为灵感的义肢应该会很有趣。”



■比起游戏中的义肢，现实中的义肢在设计上会更为偏向于实用性。

在这次咖啡馆的会面时，她承认自己并非玩家。但她非常喜欢根据科幻系列定制义肢的想法。她表示能够做出非常酷的义肢，只要 Konami 出得起钱。他们在桌上摊开几张设计稿，那是 Sophie 之前的作品，还有一些则是“《潜龙谍影》系列”的设定图。Su-Yina 首先声明，这一切将由 Konami 买单，而 Konami 将会把它用于宣传目的。但义肢的主人是 James，决定权还是在于他自己。

James 开始讲述自己多么热爱游戏，还有科幻小说、电影以及相关的美术风格。他拿出自己收集的一些记录与照片资料，然后画了一些草图。他们开始着手义肢的初步设计了。

● James 的故事

对于那次差点让他丧命的事故，James 已经记不起细节了。他最后的记忆是和朋友一起从火车站出发，从伦敦的多克兰轻轨站前往某午夜俱乐部。之后的记忆一片空白，醒来时就已经在医院病床上了。

他被从火车下拉出来之后，立即被一个学医的朋友以及车站工作人员一起抬上月台，然后医务人员进行了紧急处理，接着被送到了医院。他昏迷了两个星期。他不仅失去了一只手和一只脚，还有多处严重损伤。他不想搞清楚那几个月发生的所有事。他的母亲将整个事件的前前后后记录成册，但他一直不想看。“事故后我的记忆一直是断断续续的，只记得进了各种各样的房间，看到的东西感觉都记不住。我知道家人都在那里，但是记不清谁是谁了。”

几个月后，他被送到伦敦罗汉普顿区的玛丽女王医院，那里的道格拉斯·巴德科室是截肢方面的权威。戴上假肢后 James 终于能够站立和行动了，但是需要相当长的训练和康复，以减少发炎。就这样他在那家医院又住了几个月。这个过程非常令人沮丧。当他出院后，开始重建自己的人生。他说最痛苦的是腿部的感受，因为腿已经不在了。这种现象就叫做“幻痛”。



■经过恢复之后，James 已经开始适应了他的身体状态。

● Su-Yina 的故事

Konami 的幻肢计划也算是该公司长期公关灾难中一个难得的、正面的声音。自从小岛秀夫离职的消息传出，全世界的舆论一边倒地站在了 Konami 的对立面。Konami 几乎拿不出什么能令人产生好感的消息。而幻肢计划这么好的点子却是很多人都想不到的，因为注定只有对两个领域都有一些关联的人才会发现两者之间的共通点。

Su-Yina 在 Konami 伦敦分公司工作了十余年，Sophie 是她多年的好朋友。Su-Yina 说：“我们听说了《潜龙谍影 V》的故事，以及斯内克如何从可怕的爆炸中生存下来，并失去了一只手臂，只能用机械手臂代替，我觉得如果让 Sophie 做一个以此为灵感的义肢应该会很有趣。”

Su-Yina 在 LinkedIn 的个人资料中如此描述自己的工作：“作为一名品牌大使，将社区作为沟通及公关活动的核心。”在该项目过程中，

她的团队专门通过一个博客详细记录了全经过。

“Sophie一直致力于提高人们对于残疾人的关注，并改变我们的观念，我想与她合作会非常有趣。我们向Konami日本总部汇报了该想法，他们也非常支持。Sophie于是开始和我们合作。然后我们找到了James。”

Sophie在自己的网站上有一个留言板和问答板块，通过该渠道征集候选人。从一开始，征集的范围就被圈定为玩家。

● Sophie的故事

Sophie于2004年从伦敦艺术大学毕业，在电影与电视特效用假体方面获得了一级荣誉。此后她成为定制假体的雕塑者，同时利用自己的闲暇时间实验了一些更怪异的想法。2011年，她开办了自己的公司，并取得了巨大的成功。在TED会议中，她表示自己的工作获得了CNN、《爱尔兰时报》、《卫报》等主流传媒的报道。

“我在假肢领域工作了12年，过去只做仿真的。我现在仍然认为那是非常重要的服务，可以帮助很多人，但并不是所有人。我认为更重要的是可以选择。有人会认为明明不是真的为什么要假装是真的，我就要与众不同，要让大家欣赏这样的不同。”

“他们不需要别人怜悯的眼光，而是要让别人妒忌。人们看到后会说‘哇！真酷！’我听到很多人说‘真希望我也有那样一个手臂’。这确实与过去不同了，这很令人振奋。”

当James在Sophie的网站上看到那形形色色的假肢时就是这种感觉。他原本使用的假肢是由英国统一康复系统提供的标准假肢，使用的是廉价材料，塑料感十足，还很重。James平常都宁愿不用。当他看到广告中玩家套上《MGSV》的手臂模型，变得像假肢佩戴者一样后，他决定报名。

●与MGSV的关联

James并不是《潜龙谍影》的粉丝。他是玩Xbox长大的，而Xbox系主机最大的遗憾就是没有《MGS》。直到2011年他才通过X360的《MGS高清合集》接触到了该系列。如今他买了PS4，也玩过了《MGSV 幻痛》，游戏开场的那一幕让有相似经历的James感到强烈震撼。

“不过我到现在都没有通关，因为它是开放世界，要通关太难了。我发现很难保持隐蔽状态，每次都失败。或许我要更小心一些。”

Su-Yina说：“James是完美的候选者，找到他是我们的运气。”



▲ Su-Yina其实参与了不少的Konami产品宣传，但因为主要工作地点是在欧洲，大部分亚洲玩家应该对她并不熟悉。



▲ James通过贴在身上的生物传感器可以控制手指的动作。



■假肢的设计过程中参考了非常多的《MGS》元素。



■ Sophie在雕刻腿部假肢的模型。

在那次咖啡馆见面后，他们又前前后后见了十几次，每次都在筛选一些想法并提出新的方向。他们找到了更好的会面地点，那里的桌子空间更大，卖的中东烤肉卷非常好吃。他们每次都把桌子上的东西清空，然后画设计草图，几次之后终于锁定了细节，而那家店的老板也都认识他们了。

至于《潜龙谍影》，他们要把它作为起点，而非终点。在此过程中他们还参考了“《MGS》系列”的机械忍者雷电，以及《MGS4》中的美女野兽。他们参考了许多细节，比如条形码、铆钉等。James希望有种工业化量产品的感觉，就像从科幻电影里出来的一样。

●进化的仿生学

这款假肢不仅要考虑到外观与个性，还要有实用性，包括一些对James来说非常实用的功能，比如用来存放药物的空间。还有一个实用功能是手肘部分是可以拆卸的，即小臂部分可以随时拆装。这在日常生活中十分便利。新手臂的电子仿生装置也更先进，通过传感器识别肌肉运动，可以实现基本的手指动作。此外通过方便的模式切换，还可以应对不同的应用场景，合理调节手掌与手指的握持力度。

James的工作是向医生销售处方药，平时经常需要开会，他认为如果自己看起来像个未来的机器人战士，会把人吓到。“我可不想看上去马上要杀人的样子，”James笑道。“我也不想变成躲在黑暗中的致命杀手。所以我选择了较为柔和、中性的颜色，能够与很多衣服比较搭。”

James说，这种酷炫的假肢，让遭遇悲痛的人们有了更大的信心与生活的勇气。“同时我也希望人们更多地思考什么是仿生学，什么是肉体的人工强化。这二者是相辅相成的，这也代表了未来的技术趋势，很高兴能成为这技术进步过程中的一个参与者。”



黄金眼

视频黄金眼

http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

■COS角色 国土特情局特工 ■出自《全境封锁》 ■Coser 梦叶

高达破坏者3 Gundam Breaker 3

■BNEI ■2016年3月3日 ■动作 ■中文版



PS4/PSV

- 更加自由的机体编辑系统
- 技能的选择范围更广阔
- 充满乐趣的联机共斗



热血推荐

24

机体的涂装与追加装备系统让机体编辑充满了乐趣，各技能的熟练度练满之后也不会受到部件限制来随意使用，让玩家在后期编辑机体时可以尽量放开手。本作加入的多难度设定很照顾新手玩家，而二、三周目的高难度任务就很有挑战性。美中不足的是，PSV 版的掉帧现象较为严重。

本作的画面有了明显的提升，主机版的画面有质的飞跃。系统部分在前作的基础上大幅加强，参战的机体数量也增加了不少，让玩家的选择更加多样化。美中不足的就是关卡中敌机数量颇多，再加上时不时出现的乱入精英机体，让后期的关卡变得又臭又长，简直考验玩家的耐心。

本作相比之前两作有了不小的进步，重点体现在了更强的画面表现力以及更好的打击感上。**由于机体数量的增加，机体编辑系统自由度更高，让玩家能够充分发挥想象力**。不过游戏以刷为核心的玩法并未改变，高难度关卡的敌人强度过高，很容易让人丧失持续游戏的动力。

召唤之夜6 消逝的境界 サモンナイト6 失われた境界たち

■BNEI ■2016年3月10日 ■策略角色扮演 ■日版



PS4/PSV

- 系列角色大集结
- 情怀度满载
- 精致的 3D 角色建模



22

精细的角色建模，丰富的游戏要素以及有趣轻松的故事，如果把《召唤之夜6》当作一款普通的 SRPG 来玩的话，那么本作绝对是一款优秀的作品。不过与系列往作相比，本作依然存在着诸如召唤演出诚意不足、无全程语音、主线流程过短等问题。虽然不过不失，但很难让粉丝满意。

双版本的画面表现都很出色，但以“正统续作”的眼光来审视，则很难给出很好的评价。**在坚持走 3D 化路线后，本作采用了更真实的人物比例，观感上要舒服很多，但角色移动的依然颇为别扭**。虽然打出了情怀牌，但语音的缺失和偏短的流程，看上去更像是披着情怀外衣的“偷工减料”。

和系列之前相比，本作角色的“画风”发生了变化，难免让系列老玩家有点习惯不过来。移动已从以往的“走格子”变成了“自由移动”，但实质并没有发生改变，反而有种画蛇添足的感觉。战斗特效大多都不华丽，战斗时间一长很容易让人感到枯燥。系列角色齐聚一堂是本作的亮点之一。

杀手47 Hitman

■Square Enix ■2016年3月11日 ■动作冒险 ■美版



PS4/XOne

- 沙箱式的暗杀关卡
- 丰富的暗杀手段
- 存档机制变化带来的挑战性提升



22

如果不是分章发售，那么本作其实在核心游戏乐趣上是可以给高分的。不过虽然关卡更为广大，NPC 数量众多，策划暗杀更为考验玩家对于场景的观察和探索，游戏的耐玩度却是建立在了一些琐碎的挑战内容上，虽然也算得上有趣，但还是无法掩盖游戏发售初期关卡贫乏导致的重复感，略显遗憾。

本作依旧保持了系列的一贯玩法，但是没有什么值得一提的亮点。来到次世代之后并没有太大的进步，拆分章节的发行方式也没有让本作的素质得到飞跃，相反过短的游戏内容也极大消减了游玩时的热情。同时优化上也存在不小的问题，卡顿和缓慢的读盘时间都影响了游戏体验。

本作的场景相当之大，可以自由选择刺杀手段成为了本作的亮点之一。**系统基本和前作一样，提示的数量虽然不多但足够指引玩家，体贴的同时也保证了玩家的探索欲**。然而一些缺点也被一并保留下来，蹩脚的操作依然是本作最明显的缺点。场景虽大但内容不多也是不足之一。

全境封锁

Tom Clancy's The Division

■Ubisoft ■2016年3月8日 ■角色扮演 ■中文版



PS4/XOne

- 趣味满分的战斗系统
- 令人印象深刻的场景塑造
- 颇具创意的暗区探索



黄金珍藏

27



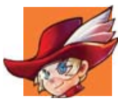
10 **关车门、看狗撒尿、开合舞，本作的三大游戏乐趣。**

——三日月一边关着车门，一边说道。



9 **虽然仍然是土豆发电级别的服务器质量，但这次起码育碧应该是用了一筐土豆来发电。**

——稀饭表示《全境封锁》的服务器质量比预想中的要好很多。



8 **打副本的同时还能逛纽约，乐哉乐哉！**

——面对《全境封锁》中对于纽约街景的高还原度，乙太大加赞赏。

如果说近年来争议最大的游戏，《全境封锁》算是其中之一。从 2013 年 E3 初次登场惊艳全场，到后来的“画面缩水”、“地图缩水”和“发售延期”等风波，本作基本已经从一个游戏上升到一个用来黑育碧的梗，与之齐名的还有育碧的“土豆服务器”。而在经历过这些风波之后，本作也终于发售并和各位玩家见面。那么，本作的实际表现又是如何呢?

全境缩水?

对于所有玩家来说，无论是还在犹豫未决是否购买本作，还是原本就不打算玩单纯只是在一旁看热闹，所有玩家对于本作关注的第一问题都会是：画面缩水了吗? 实话实说，如果还执着着要把本作和 2013 年那时候的视频相比，本作的画面毫无疑问是缩水了。

但抛开这点不说，本作的画面和其他同类沙箱游戏相比显得相当出众。育碧一如既往出色的细节描写把一个遭到病毒肆虐且民不聊生的纽约呈现给玩家。当玩家第一次踏足纽约的布鲁克林区时，那荒凉的街道仿佛在提醒着玩家：纽约需



要一个人来拯救，而这个人就是你。

本作有很多令人称道的细节：玩家射击街道旁车辆的车胎会使其爆胎、走过小树会抖落其上面的雪粉、击毙敌人后其余敌人会高喊道“可恶某某被干掉了”、用中文道谢的纽约华人，再到数之不清的虚拟品牌广告、根据材质呈现不同毁坏效果的显示屏、随着升级慢慢回复生机的行动基地。除了场景以及 NPC 的细节描写外，玩家角色的衣着会随着装备更换而变化，甚至背包后面挂着的小道具，也会根据玩家选择的当前技能而发生变化。

除了细节之外，本作的画面也相当出众，无论是烟雾效果还是雪景都相当真实。游戏中的时间以及天气变化都令人印象深刻，多亏出色的场景还原，玩家还能在游戏中找到不少现实纽约的标志性建筑。

然而即便细节做得如此之好，本作的画面还是有美中不足的地方。本作场景的读取速度常常跟不上玩家的移动速度，这就造成有时候玩家移动到一个地点时，迎接自己的就是一堆粗糙的贴图，不得不说这有点碍眼。

第三人称版《宿命》?

把“突突突”游戏融入到在线角色扮演游戏里，《全境封锁》并不是第一个。虽然难免和《宿命》放到一起比较，但本作依然有着自己的特色。本作抛弃了一般角色扮演游戏里依靠升级来获得技能的设定，而是把技能和基地建设结合在一起。决定玩家能力的不再是等级，而是装备或者是技能的搭配。

本作的战斗系统更类似于“《幽灵行动》系列”，适当的战术配合以及技能搭配能使战斗轻松不少。这也使得本作的合作过关变得乐趣十分，特别是在高难度下，通过团队配合战胜一个个强敌让人感到成就感十足。本作虽然没有逃出那个“难度与敌人血量挂钩”的框框，但玩家可以通过攻击敌人弱点来获得优势，从某种程度增加了游戏的乐趣。

暗区是本作的亮点之一，也是本作惟一的 PVP 地区。在里面玩家为求生存（极品装备）不惜自相残杀，前一秒还在和你并肩作战的好路人，下一秒便可能是背后向你开枪的叛变特工。暗区的很多系统上的变化，诸如必须通过回收点才能回收战利品、更加强力的敌人、通缉状态等设定都让暗区有了更多不确定因素。

本作本质上是个“刷刷刷”游戏，但本作又通过制作系统巧妙地减少了“刷刷刷”的烦躁感。玩家可以通过使用低级素材合成高级素材，再用高级素材制作高级武器的方法来获得“极品装备”，这就使得玩家在平时拿到的垃圾装备能循环再用。简单而言就是，非洲人也没关系，只要你刷得勤奋一点，你也可以当欧洲人。

土豆服务器?

夸了这么多，是时候说回那个育碧游戏永恒的话题之二：育碧的土豆服务器到底行不行啊? 从现在玩家的反馈来看，《全境封锁》这回的表现相当不错，虽然时不时有延迟的情况出现，但还没有达到影响游戏进程的地步。从笔者自己的经历来看，在不依靠其他网络辅助工具的前提下，网络不能说是畅通无阻，但至少还能开心地游玩。无论是组队合作还是暗区探索都没出现过严重的问题。但极少部分玩家还是出现了诸如“延迟感人”、“不停掉线”或者“死活连不上”的老问题，只能说育碧这次有进步，但仍需努力。毕竟对于一个强制在线的游戏来说，没有什么比一个稳定的服务器更重要了。

结语

本作的缺点很多，育碧一如既往的制作了一个细节满分，美轮美奂但又缺点多多的“原创大作”。本作的素质无疑值得肯定，抛开服务器这些“老问题”不说，本作适合所有喜欢“刷刷刷”以及军事题材游戏的玩家。无论你是单纯喜欢刷刷刷，还是喜欢穿着一身酷炫装备在纽约打打坏人关关车门，本作都能满足你。

但本作的内容过少，除了暗区外可供重复游玩的内容并不多。无论是剧情还是实际游戏内容都仿佛在告诉玩家：你想看到本作的完全体吗? 赶紧买 DLC 啊！。笔者给本作满分也不是说本作完美无缺，而是说本作有这个潜质成为一个满分游戏，是否能做到就要看育碧自己的能耐了。[文：三日月]



■纽约的地标性建筑在游戏中随处可见。

国行天下

LICENSED NEWS

栏目主持：筒子君

来到三月下旬，国行游戏市场迎来了一件大喜事，3 月 20 日——索尼国行主机上市一周年纪念。这一年来，通过索尼和微软两大厂商在国行市场做出的努力，行货游戏推广得到了巨大进步。同时本月内，似乎是有意为索尼的周年庆让路，微软中国方面一副礼让姿态，仅有上月就确定下 XBL 展开收费运营一个举动，不过明年三月我们倒是能看到两家共通庆祝的盛况了。

PlayStation中国上市一周年
感谢您对游戏的爱



为了迎接上市一周年的纪念，索尼前不久已经在 PlayStation 中国的官方网站上建立了周年纪念专题的页面，这个页面内记录了 PlayStation 中国这一年间所取得的成绩，还有通过玩家获得的一些专属于国行游戏的数据内容，当然最后也少不了为玩家们送上周年庆的福利。下面就让我们一起来看看，由 PlayStation 中国所盘点的周年纪念内容吧。

周年大事“见”



让我们一起来回顾 PlayStation 中国这 12 个月来的品牌之路，触动时间轴和索尼一起重温这一年间玩家与 PlayStation 中国之间的精彩时刻。

●国行发布会　　2014 年 12 月 11 日
这场发布会上，索尼中国区总裁栗田伸树以及 SCE 方面的添田武人、织田博之等重要人物发表致辞，发布会上确定了 PS4 以及 PSV 在国行的定价计划，也公布了主机在国行市场上的一些特殊运行方式，同时确定了两款主机将会在次年的 1 月 11 日发售。

●国行玩家团圆饭　　2015 年 2 月 16 日
大年除夕前两天，添田武人与上海 SCE 的成员们邀请了一批热爱游戏的玩家一起共同交流并共进晚餐，这场别开生面的“PlayStation 团圆饭”活动很好的拉近了玩家与 PlayStation 中国之间的距离。



●国行正式上市　　2015 年 3 月 20 日
原定于 15 年 1 月 11 日发售的两款主机，因为某些原因造成了延期，在原定发售日 68 天之后的 3 月 20 日才正式发售，不过这次延期并没有减少玩家们支持国行主机的热情，上海和北京的首发现场都聚集了不少玩家前来排队购买。

●参加 CCG 展会　　2015 年 7 月 9 日
登陆中国市场后，PlayStation 中国很快就适应起了自己在国内游戏行业的角色，连续第二次出展中国国际动漫游戏博览会，同时 PlayStation 中国的展台也是这次博览会中规模最大的展台。另外 PlayStation 中国在国行主机发售之后的时间里，也开展了许多线下活动邀请玩家一同体验游戏的魅力。

●举办 CJ 发布会　　2015 年 7 月 29 日
PlayStation 中国对于中国市场的重视绝不只是说说而已，在 ChinaJoy 正式开始前，PlayStation 中国专程举办了展前发布会，现场不仅公布了《风之旅人》的 PS4 版本以及不少在开发中的游戏即将登陆国行主机，日本索尼全球工作室总裁吉田修平也到场进行了宣传，知名制作人小野义德也出席了发布会。

●参加 CJ 展会　　2015 年 7 月 30 日
在 ChinaJoy 的展会上，索尼一口气带来了 30 余款游戏进行宣传，除了空前的展出规模外，展会最大的亮点是索尼首次在国内展出了 PS VR 设备，并提供玩家在现场进行试玩。

●中国官方俱乐部上线　　2015 年 8 月 17 日
PlayStation 中国的官方网站正式加入了俱乐部的社区功能，玩家申请账号后即可在官网报名参加 PlayStation 中国举办的各种活动，同时通过参加活动或者进行签到还可以获得积分兑换特别纪念品。

●参加国内三场动漫展　　2015 年 9 月 30 日
为了加快在国内年轻人群体中的认知度，同时推广家用机游戏文化，PlayStation 中国在九月份同时参加了福州、广州、重庆三地的动漫展，PlayStation 中国在游戏展会之外，同样为推广家用机游戏而努力着。

●电商旗舰店上线　　2015 年 10 月 18 日
虽然自登陆国行市场之后，PlayStation 中国就一直和国内的电商平台保持着合作，来满足玩家通过网购渠道购买主机的需求，不过其自家的电商旗舰店一直到十月的这一天才正式投入运营，网购国行主机的玩家也有了更加专业与便捷的选择。

●参加 FGF 2015　　2015 年 11 月 25 日
进入国行市场后，PlayStation 中国也理所应当的需要参加一些只属于国内游戏群体的大会。在 2015 年度的家庭游戏开发者大会的游戏评选中，PlayStation 中国的多款国行游戏均有所斩获。

●首款全球同步上市游戏　　2015 年 12 月 10 日
PS4 主机平台的《重力异想世界 重制版》在国行发售，同时本作也是首款与全球其他地区游戏发售日保持同步的游戏作品。除了发售日同步之外，国行地区还特别推出了游戏的限定版主机，而从这部作品之后，国行游戏作品的过审速度也有了明显的提升。

●《变形金刚 破坏战士》发售　　2016 年 3 月 3 日
《变形金刚 破坏战士》发售的意义在于，本作的国行版本是全球范围内惟一带有中文语言的版本，并且还针对国行市场单独推出了铁盒版游戏。当然 PlayStation 中国也同样为这款意义非凡的游戏推出了限量版主机。

你知道吗?

PlayStation 中国这一年中一共推出了 11 款限量版主机：
PS4、PSV 中国上市纪念版
初音未来 EXPO 纪念版
初音未来纪念版（黑 / 白）
《讨鬼传 极》限定版
《星际战甲》限定版
《重力异想世界 重制版》限定版
《变形金刚 破坏战士》限定版（黑 / 白）
上市一周年纪念版

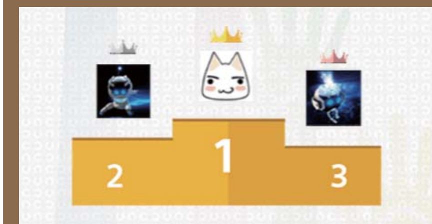
在国行 PlayStation 平台上的数十款游戏里面，最受玩家喜爱的游戏类型中，动作冒险类排在第一位，随后的分别是运动类、竞速 / 驾驶类以及射击类游戏。不过在公布这份数据的同时，PlayStation 中国还特别拿射击类游戏调侃了下自己，因为目前为止国行 PlayStation 平台的阵容中并没有一款纯粹的射击游戏。



国服 PSN 的第一位 PSN+ 会员是天津的一位玩家，他于北京时间 2015 年 3 月 20 的 10 点 23 分 46 秒，开通并充值了一年期的 PSN+ 会员，值得一提的是国行主机首发日同样为 3 月 20 日，考虑到游戏店开门营业的时间，这名玩家几乎是在拿到主机后的第一时间就开通了会员。



在 PSN 提供的众多会员头像中，多罗猫头像成为了最受欢迎的一款，第二第三名则全部被《Playroom》的机器人占据。



国行 PlayStation 主机上最先被玩家白金的游戏是《雷曼传奇》(PS4) 和《小小白日梦》(PSV)。比较有趣的是《雷曼传奇》这款游戏在各大奖杯站的评分中，几乎都被评为是一款白金难度极高的作品，看来国行玩家群体果然隐藏着不少高手。

在 PSN 的注册数据中显示，20 岁 ~29 岁的国行玩家占据了国行 PS 总玩家数量的 63.86%，不过比较有趣的是在 PSN 统计到的注册信息中，竟然还有 501 位年龄在 100 岁以上的老年人，所以因为这 500 多位“年长”的 PSN 用户，这份统计中还要多加一项年龄大于 100 岁的玩家分组。

在有统计的的 PSN 国行用户中，北上广三地稳居玩家数量前三位，第四名则由上海的邻居江苏占据，紧随其后的四地分别是浙江、四川、辽宁、山东。所以全国玩家最多的地方，就是网购全面包邮的江浙沪地区了。



风云玩家微笑令 晒照片赢TGS往返机票

除了庆祝上市周年之外，PlayStation 中国特别为国内玩家准备了给力的福利活动。自 2016 年 3 月 9 日 –2016 年 3 月 31 日为止的这段时间内，玩家只要登录 PlayStation 中国官网，进入“风云玩家微笑令”活动页面，填写简单的个人姓名和联系方式后，再晒出一张与 PlayStation 产品的合影就可以参加这次的抽奖活动，每个手机号码仅限参加一次。活动将会有工作人员评选出最终优胜者获得 2016 年东京电玩展门票（2 张）以及往返东京机票（2 张）。当然评选过程中也会对玩家晒出照片的美观程度进行筛选，以此来评判出最佳微笑，所以活动中颜值高或者 PS 技术出色的参与者可以获得额外加成，当然也不排除一些另类照片获得青睐的可能。

周年纪念限量主机

为了庆祝上市一周年，PlayStation 中国同步推出了“PlayStation 4 中国上市一周年纪念版”套装，套装零售价为 2899 元人民币，全国共限量 1320 台。此套装内共包含：白色 PS4 主机一台（CUH–1209A）、“PlayStation 中国上市一周年纪念版”硬盘槽盖一个、周年纪念礼盒一个，并额外赠送“DUALSHOCK 4 无线控制器（金色）”一支。周年纪念礼盒内含 PlayStation 定制 T 恤一件，一周年纪念笔记本，以及一周年金色纪念卡一张。纪念版硬盘槽盖上将会印有 0001 至 1320 的独有编号（编号随机发放），收藏价值超高。





▲活动期间，中国商店还为所有 PSN+ 会员特别定制了一款一周年庆祝 PS4 主题，3 月 17 日至 4 月 27 日期间，PSN+ 会员都可以进行免费下载。

栏目主持：初心者

游戏排行榜 GAME RANKINGS

关注劲爆新游 把握流行趋势

日本 JAPAN TOP10

统计期间 2月29日~3月6日

1 PSV NEW



高达破坏者3
ガンダムブレイカー3
本周 74,639 套 累计 74,639 套
●BNEI ●动作 ●2016年3月3日

2 PS4 NEW



高达破坏者3
ガンダムブレイカー3
本周 66,580 套 累计 66,580 套
●BNEI ●动作 ●2016年3月3日

排名	平台	变化	游戏	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	3DS	NEW	排球少年 交叉队战 / ハイキュー!! Cross team match!	BNEI	策略	2016年3月3日	23,440 套	23,440 套
4	PSV	NEW	夏莉的工作室 加强版 黄昏海洋的炼金术士 / シャリーのアトリエ Plus ~黄昏の海の錬金術士~	Koei Tecmo	角色扮演	2016年3月3日	19,693 套	19,693 套
5	3DS	↑	马里奥与索尼克 里约奥运会 / マリオ&ソニック AT リオオリンピック	Nintendo	体育	2016年2月18日	18,391 套	82,160 套
6	PSV	NEW	请问您今天要来点兔子吗？？ Wonderful party! / ご注文はうさぎですか?? Wonderful party!	5pb.	文字冒险	2016年3月3日	13,458 套	13,458 套
7	PSV	↓	进击的巨人 / 進撃の巨人	Koei Tecmo	动作	2016年2月18日	12,445 套	96,735 套
8	PS4	NEW	奇异人生 / ライフ イズ ストレンジ	Square Enix	文字冒险	2016年3月3日	12,111 套	12,111 套
9	Wii U	↑	油彩军团 / Splatoon（スプラトゥーン）	Nintendo	动作射击	2015年5月28日	10,939 套	1,281,087 套
10	PSV	↓	舰队收藏 改 / 艦これ改	角川Games	策略	2016年2月18日	9,556 套	171,900 套

本期日本榜有五款新游戏上榜，而 PSV 平台的作品也占了榜单的五个位置。借助《舰队收藏 改》、《进击的巨人》和《高达破坏者 3》的强力推动，近期 PSV 主机销量出现了较大幅度的增长。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PSV	29,937	+72%	219,343
PS4	28,863	+9%	262,511
N3DS LL	19,111	+11%	214,027
Wii U	7,260	+35%	84,775
N3DS	6,013	+22%	51,948
3DS	2,679	−1%	33,828
PS3	1,600	+7%	16,493
3DS LL	552	+0%	6,943
XOne	490	+717%	1,635

美国 USA TOP10

统计期间 2月21日～2月27日

1 PS4 NEW



孤岛惊魂 野蛮纪源
Far Cry: Primal
本周 250,483 套 累计 250,483 套
●Ubisoft ●主视角射击 ●2016年2月23日

2 XOne NEW



孤岛惊魂 野蛮纪源
Far Cry: Primal
本周 189,697 套 累计 189,697 套
●Ubisoft ●主视角射击 ●2016年2月23日

排名	平台	变化	游戏	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	3DS	↓	火焰之纹章if / Fire Emblem Fates	Nintendo	策略角色扮演	2016年2月19日	80,389 套	300,125 套
4	XOne	NEW	植物大战僵尸 花园战争2 / Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2	EA	动作射击	2016年2月23日	77,943 套	77,943 套
5	3DS	NEW	洛克人 遗产合集 / Mega Man Legacy Collection	Capcom	平台动作	2016年2月23日	59,209 套	59,209 套
6	PS4	NEW	植物大战僵尸 花园战争2 / Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2	EA	动作射击	2016年2月23日	56,696 套	56,696 套
7	PS4	↓	COD 黑色行动Ⅲ / Call of Duty: Black Ops 3	Activision	主视角射击	2015年11月6日	39,170 套	4,157,883 套
8	XOne	↓	COD 黑色行动Ⅲ / Call of Duty: Black Ops 3	Activision	主视角射击	2015年11月6日	35,545 套	3,744,453 套
9	PS4	↓	街头霸王Ⅴ / Street Fighter Ⅴ	Capcom	格斗	2016年2月16日	34,170 套	247,719 套
10	PS4	↓	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4 / Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4	BNEI	动作	2016年2月4日	26,572 套	151,545 套

《孤岛惊魂 野蛮纪源》以双版本合计 44 万套的首周销量领跑本期美国榜，另外两款新上榜游戏中，《植物大战僵尸 花园战争 2》双版本卖出 13.4 万套，而收录了六款正统作品的《洛克人 遗产合集》也排到了第五位。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	91,506	−19%	13,161,118
XOne	57,161	−5%	11,551,277
3DS	32,310	−23%	17,034,202
Wii U	14,740	−24%	5,312,998
X360	4,479	−34%	44,916,641
PSV	2,909	−14%	2,281,742
PS3	2,549	−28%	26,869,014

上表中的日本主机总销量为年内数据，美国及全球主机总销量统计起始日期为主机发售日。

全球 GLOBAL TOP10

统计期间 2月21日～2月27日

1

PS4 已发售1周



孤岛惊魂 野蛮纪源

Far Cry: Primal

本周 806,306 套　累计 806,306 套

●Ubisoft　●主视角射击　●2016年2月23日

2

XOne 已发售1周



孤岛惊魂 野蛮纪源

Far Cry: Primal

本周 351,527 套　累计 351,527 套

●Ubisoft　●主视角射击　●2016年2月23日

3

PS4 已发售1周

植物大战僵尸 花园战争2

Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2

●EA　●动作射击　●2016年2月23日

本周 145,108 套　累计 145,108 套

4

XOne 已发售1周

植物大战僵尸 花园战争2

Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2

●EA　●动作射击　●2016年2月23日

本周 134,160 套　累计 134,160 套

5

PS4 已发售17周

COD 黑色行动Ⅲ

Call of Duty: Black Ops 3

●Activision　●主视角射击　●2015年11月6日

本周 99,032 套　累计 11,861,053 套

6

3DS 已发售36周

火焰之纹章if

Fire Emblem Fates

●Nintendo　●策略角色扮演　●2015年6月25日

本周 98,397 套　累计 878,811 套

7

3DS 已发售1周

洛克人 遗产合集

Mega Man Legacy Collection

●Capcom　●平台动作　●2016年2月23日

本周 95,690 套　累计 95,690 套

8

PS4 已发售2周

街头霸王Ⅴ

Street Fighter V

●Capcom　●格斗　●2016年2月16日

本周 88,613 套　累计 528,481 套

9

PS4 已发售67周

横行霸道Ⅴ

Grand Theft Auto V

●Rockstar　●动作冒险　●2014年11月18日

本周 71,368 套　累计 10,343,221 套

10

PS4 已发售4周

火影忍者 疾风传 终极忍者风暴4

Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4

●BNEI　●动作　●2016年2月4日

本周 63,314 套　累计 541,198 套

本期全球榜单令人瞩目的是《火焰之纹章 if》，在 2 月美版正式发售之后，北美地区已经售出了超过 30 万套，加上日本地区销量累计接近 90 万套，预计将再次创下系列的销量纪录。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	291,169	-9%	38,557,196
XOne	99,718	+1%	20,265,616
3DS	96,759	-16%	58,733,676
PSV	42,254	-13%	13,514,785
Wii U	36,087	-14%	12,788,866
PS3	11,038	-11%	86,368,269
X360	7,347	-26%	85,426,308

劲作销量走势

COD 黑色行动Ⅲ

PS4　XOne　●Activision　●主视角射击　●2015年11月6日

累计 18,469,591 套



周数	全球周销量（套）	升降幅	累计销量
1	5,733,900	–	5,733,900
2	2,420,907	-57.8%	8,154,807
3	1,151,794	-52.4%	9,306,601
4	1,517,426	+31.7%	10,824,027
5	1,161,328	-23.5%	11,985,355
6	1,114,657	-4.0%	13,100,012
7	1,422,640	+27.6%	14,522,652
8	1,607,572	+13.0%	16,130,224
9	640,763	-60.1%	16,770,987
10	258,338	-59.7%	17,029,325

软件销量排行榜

美国　统计期间 2月21日～2月27日

机种	统计期间销量（套）	比上期增减	总销量（套）
PS4	742,642	+12%	72,615,299
XOne	585,553	+58%	65,127,480
X360	281,014	+8%	548,280,135
3DS	261,024	-25%	68,309,395
PS3	248,246	+7%	357,024,426
Wii	118,906	+11%	465,134,956
NDS	94,488	+11%	357,705,454
Wii U	85,515	+13%	33,196,622
PSV	59,456	+15%	13,812,709
PSP	22,312	+1%	99,875,401

全球　统计期间 2月21日～2月27日

机种	统计期间销量（套）	比上期增减	总销量（套）
PS4	2,297,888	+2%	220,778,470
XOne	1,087,227	+41%	118,689,443
PS3	843,871	-12%	944,400,498
3DS	704,723	-18%	230,218,231
X360	596,293	-11%	967,971,250
PSV	341,777	-30%	55,377,753
Wii	315,038	-7%	920,202,549
Wii U	239,318	-10%	74,319,083
NDS	233,276	-6%	811,058,554
PSP	74,026	-8%	292,450,190



战争机器4	Microsoft	动作射击
XOne	Gears of War 4	美版
	2016年秋 / 本地1~2人/多人在线	对应年龄：17岁以上
	售价为：未定	

史诗任务
The Epic Quest

对于任何接手《战争机器》这个品牌的工作室来说，延续这个系列的发展都注定是一个史诗级的任务，从初代到最后的《战争机器 审判日》，Epic 和他们的合作伙伴 People Can Fly 为玩家们带来了四款杰作，见证了 X360 最辉煌的时代，想要继承这一点，并不会是一件简单的事情，幸运的是，接下这个史诗任务的，正是最有资格继承 Epic 荣光的工作室：The Coalition。

■为了强调出工作室和游戏之间的联系，The Coalition也更改了他们的工作室图标，任何“《战争机器》系列”的玩家都能够第一眼认出其所代表的意义。

THE COALITION



从黑獠牙到联盟

The Coalition 是继承了《战争机器》这个品牌的开发商现在的名字，不过在更早之前，他们的名字是 Black Tusk Studios（黑獠牙工作室），而如果还要往前追溯，他们还曾经是微软温哥华工作室（Microsoft Vancouver），最早建立于 2010 年，当时还是一家致力于制作“《微软模拟飞行》系列”和 Kinect 游戏的开发商。

不过时代的变化总是超出预料，到了 2012 年，微软的经营大方向已经发生了变化，所以在同年的 7 月，温哥华工作室的 35 位员工被全部遣散，而在同年的 11 月，全新的黑獠牙工作室在原址开张，其目标变成了致力创造能够和《光环》比肩的顶尖大作。

这种大型作品的策划其实非常耗费时间，所以还没等工作室真正地拿出成果来，他们却面临了一次重大的抉择，那就是微软从 Epic 手上买下了《战争机器》的版权，而且将会把这个品牌的后续开发交给黑獠牙工作室，然而这也意味着他们曾经正在筹划的游戏作品只能暂时被放到一边，所以这对于他们来说，既是机遇，也是挑战。

黑獠牙工作室最终勇敢地接受了这个史诗任务，为了让工作室更好地对应这款作品，他们甚至修改了自己的工作室名称，改为《战争机器》系列"玩家都非常熟悉的"The Coalition"（联盟），其对应的就是游戏当中的"维安政府联盟"（The Coalition of Ordered Governments，简称 COG），其定位和《光环》的新开发商 343 工作室一样，也是希望工作室本身的名字就能够唤起玩家对于他们制作的游戏系列的熟悉感。

现在主导这家工作室的就是以执行制作人身分参与了《战争机器》三部正传作品开发的 Rod Fergusson，在他的领导下，The Coalition 已经成功开发了去年大受好评的重制作品《战争机器 终极版》，而这次重制累积的经验，则会让 The Coalition 在开发系列最新作——《战争机器 4》的过程变得更为顺利。



■说起《战争机器》，大家往往只记得 Cliff B，但实际上Rod Fergusson也参与到了每一款作品的开发当中。



■比起系列作品当中的游民（Stranded），流浪者在服装上要显得更为野性，似乎拥有了独立于维安政府之外的社会文化。

25年以后

在系列前三部曲和《审判日》当中，人类和兽人之间的战斗打了超过 15 年，最终人类艰难而惨痛地获得了胜利，然而随之而来的并不是安稳，在战争结束后过了约 25 年，人类的处境已经变得岌岌可危，只能够龟缩在被城墙团团包围的城市中，以抵御那不时席卷星球表面的猛烈风暴。但是在如此可怕的境况之中，新一代的勇士们却已经诞生，并肩负起来在新的威胁当中拯救人类种族的使命。

现在，人类被分裂成了两个团体，一个是在新生的维安政府（旧维安政府已经在《战争机器 3》中解散）统治下紧缩在城市当中生活的人民，另一个则是拒绝被政府统治，在锡拉星球已经千疮百孔的地表上流浪求生的"流浪者"（The Outsiders）。虽然人类的处境已经岌岌可危，两个人类阵营之间却并不和谐，流浪者甚至开始掠夺新维安政府旗下的居住点，让双方之间的关系变得一触即发。

回归原点

当 Rod Fergusson 在谈起之前的《战争机器》作品时，他特意强调了第一部作品和之后作品的分别："第一部《战争机器》要更为黑暗而惊栗，总有一些地方会让人感受到危机就在你身边，而后两部作品则让人想起了第二次世界大战，兽人就是一群长得比较丑的纳粹。"

为了还原初代的感觉，《战争机器 4》这次把故事继续限定在了只突出三位角色的剧本上，整个故事也只发生在 24 小时之内，给予了制作者更大的空间去展现每个角色的背景故事和人际关系。下面就让我们来认识一下三位即将和我们一起闯荡冒险的勇士吧！



■本作的人物设定原画，对比起正式的人物建模可以看出来人物的造型发生了一定的变化。



●JD·菲利（JD Fenix）

光是从姓氏上大家应该都可以猜到，JD 就是系列当中玩家操作的英雄马库斯·菲利的儿子，和他老爸一样，JD 也有着远大的志向，所以年纪轻轻就离家出走，成为了新 COG 政府旗下的一位士兵，一路自己打拼，终于成为了一名中尉。然而一次意外让他不得不擅离职守，最终沦落到了一处流浪者的营地当中。至于 JD 和他的父亲之间是处于一种什么样的关系，玩家们也会在游戏当中逐渐搞清楚。



PS：JD 的配音演员是 Liam McIntyre，澳大利亚籍演员，出演过的著名角色包括美剧《斯巴达克斯》第二季和第三季的主角（第一季主角 Andy Whitfield 在第二季开始拍摄时不幸因癌症去世）和美剧《闪电侠》当中的反派气象巫师。



●德尔蒙特·沃克尔（Delmont Walker）

本作的另外一位主角，经常被昵称为“德尔”（Del）。他是一位孤儿，在成长的过程当中，于寄宿学校认识了 JD，两人立刻成为了亲密的好友，事实上，在德尔大部分的人生过程当中，他都一直跟随着 JD 的脚步，所以当 JD 决定去参军的时候，德尔也一同报名，甚至当 JD 因为意外而不得不擅离职守，加入到了流浪者当中时，德尔仍然对自己的哥们不离不弃，玩家能够在游戏当中看到两人之间有着多么深厚的羁绊。

PS：德尔的配音演员是 Eugene Byrd，美籍黑人演员，出演过大量的美剧，不过目前最广为人知的应该是《识骨寻踪》当中的克拉克·爱迪生医生，同时他和 Liam McIntyre 也算是有点渊源，因为 Eugene 也在 CW 电视网的《绿箭》中饰演主要角色迪格尔的哥哥安迪，一位伪装了自己死亡的士兵，而这部电视剧和《闪电侠》是姐妹剧，使用同一个世界观和时间线。同时 Eugene 也已经有过游戏配音经验，曾经饰演过 EA 去年某款以字母 B 开头的主视角射击大作中登场的角色马库斯·布恩。



●凯伊特·迪亚兹（Kait Diaz）

本作的第三位主角，也是三人中惟一的流浪者成员，她从小就在流浪者当中长大，对于 COG 居住区当中的生活并不熟悉，但她本身就是一位优秀的生存者，并且能够教会 JD 和德尔许多关于流浪者的知识。凯伊特的母亲就是一位强大的流浪者领袖——蕾娜（Reyna），不过糟糕的是，因为 JD 和德尔都曾经是 COG 的成员，所以这位领袖并不信任这两位新加入流浪者的逃兵。





PS：相比起两位男性角色，为凯伊特配音的可就是配音演员界的大牌，那就是大名鼎鼎的 Laura Bailey，她配音过的角色远的有《吸血莱恩》中的女主角莱恩和《魔兽世界》中的吉安娜·普罗德摩尔，近的有美版《街头霸王Ⅳ》和《街头霸王Ⅴ》的春丽以及《光环 5 守护者》当中的第四期斯巴达战士奥琳匹娅·瓦勒，今年她除了饰演凯伊特，也会为《神秘海域 4 贼途末路》当中彪悍的女黑人娜丁·罗斯配音。



▲三人队伍这种系列当中少见的人员组合或许会为本作的战斗和剧情编排带来不一样的新意。

双人合作

“《战争机器》系列”一向都支持多人合作，不过本作当中或许是为了注重角色的演出和剧本规模，所以并没有故意安排四个主要角色，所以像是《战争机器 3》中的四人合作部分将不会出现，改为双人合作，玩家可以通过网络或是分屏的方式来操纵两位角色一起游戏，其中 1P 固定操作主角 JD，而 2P 则可以选择操作德尔或是凯伊特，另外一个多出来的角色则会交给 AI 控制。

更有趣的是，本作的流程当中还会有之前系列当中不时出现的两路分兵的情况，这时候随着 2P 玩家操作的角色不同，剧情也会发生不一样的变化，所以对于回头想要挑战高难度重打一遍游戏的玩家来说，等于又多了一分剧情上的吸引力。

全新威胁

兽人被消灭了，经过了无数次的战斗和无尽的牺牲，甚至于锡拉星球本身也在这场战斗中变得满目苍夷，然而在 25 年后的今天，属于人类的灾难并未终止。

JD 和德尔来到了流浪者营地只是形势所迫，没想到一场突如其来的灾难却找上了流浪者，某种不知名的生物突然在丛林中出现，袭击了流浪者部落，并且绑走了大部分的居民，JD、德尔还有凯伊特三人却并没有被掳走，他们抓起武器奋起反击，并且深入到森林当中，想要找到这些袭击者的身影。

显然，它们并非是兽人，而是某种新的生物，在一座古建筑当中，一行人找到了这些生物的“茧”，并且在随后快速地遇到了这些敌人的真正形态。JD 把他们称为“幼体暴徒”（Juvies），因为显然它们还没有达到成熟阶段，身体仍然呈现出像是半融化般的外观。而这些可怕的生物正是属于本作新出现的敌人势力：狂潮（The Swarm）。



■成年暴徒的体型已经和一般人类相当，正面对抗时是非常难缠的对手。

初生的幼体暴徒比较容易被杀死，但是他们移动速度很快，还会在墙壁上行走，一旦被靠近就会对玩家造成麻烦，定位上类似于之前作品中的兽族苦役，是初期玩家练手的好对象。不过当出生后经过一段时间，幼体暴徒就会变为“成年暴徒”(Drones)，此时它们不但拥有了更大的体型，智能上也有着提升，学会了使用武器和掩体，变成了真正意义上难缠的对手，它们也是玩家在游戏中的主要对手。

但是这两种新敌人身上都有太多兽人的影子，所以 The Coalition 也在锐意设计一些前所未见的怪物，例如名为“飞跃者”(Pouncer)的敌人采取的是混合进攻方式，当玩家位于开阔地带时，他们会用尾巴对玩家发射有毒的刺针，迫使玩家多进掩体，然而一旦玩家在掩体中躲得太久，它就会直接飞扑到掩体上，撞飞玩家，甚至有时候会直接用鲨鱼般锋利的牙齿把玩家给秒杀掉。



■在去年E3预告演示中就大展神威的飞跃者会是玩家游戏过程当中遇到的强敌。

新武器

因为兽人已经被消灭，在这25年间，COG在外部环境不断恶化的情况下还在埋头研究新武器其实并不符合常理，但是如果只让玩家们使用那些在系列当中耳熟能详的武器有似乎有点奇怪，所以 The Coalition 特意设计了一些完全以工程用途为目的开发的武器，他们原本并不是为了杀人而设计，但是落到了三位英雄手中也就成为了杀敌利器。



◀**潜地钻(Dropshot)**：能够发射一个带有炸药的钻头，一路钻向前方，并且根据玩家的命令而引爆，对于躲在掩体后的敌人有着巨大的杀伤力。



▶**骑兵突击步枪(Lancer)**：被昵称为链锯枪的这把武器严格来说并不是新武器，不过25年的发展也让这把武器身上多了一些新的元素，例如其枪柄变成了以木制为主，上弹机制经过了改良，速度更快，而且还配备了照明灯，能够用于在黑暗区域作战。



▲**格斗匕首(Combat Knives)**：本作中新增的近战武器，在角色发动近战处决攻击时，随玩家发动攻击的角度不同，会有不同的演出。在网战当中，不同阵营的玩家使用的格斗匕首会有不同的外观风格。



◀**锯齿发射器(Buzzkill)**：和理工三煞中的艾萨克最爱用的武器有异曲同工之妙的枪械，能够把原本用于切割的锯齿刀片直接射出，足以把弱小的敌人切成几段。

掩体改进

作为TPS的标配，掩体系统是《战争机器》当中的一大重要元素，而系列一贯以来在掩体系统上做得还是相当不错的，不过有一点一直为玩家们诟病，就是两个角色紧靠着同一个掩体正面相对的时候，却往往缺乏有效的对抗方式。

《战争机器4》将会改善这一点，新加入的格斗匕首就是为此而设，当两个角色隔着一个掩体相对时，玩家可以选择快速翻越掩体，来向对面的敌人发动近战终结技，而如果不想要暴露自己，则能够把敌人拉过来然后用匕首处决。除此之外，玩家在脱离掩体一侧的瞬间还可以发动一次快速的肩撞，如果正好也有敌人想要偷袭玩家，就会被撞入失衡状态，此时玩家就可以对其直接发动匕首近战处决。

当然，玩家们也要小心的是，狂潮势力的敌人们也会使用这一招来对付我们，所以看到掩体对面有敌人时要记得先下手为强。



▲新的刺杀动作在血腥度上一点也不输给之前作品的链锯处决。

文 宇宙人 美编 小瑟

Caligula カリギュラ



本作是由Furyu社推出，结合了虚拟偶像、校园生活、网络歌曲等二次元流行元素的全新RPG作品。如果大家喜欢逛弹幕视频网站(特别是niconico)，喜欢听V家的歌曲的话，相信对蝶々P、cosMo@暴走P这些日本的网络作曲家不会感到陌生。本作一大的特色就是邀请了这些人气作曲家和UP主加盟，不仅有他们创作的歌曲，还有代表他们的角色登场，此外还邀请了曾担任《女神异闻录》初代和2代剧本的里见直担任剧本创作，上演一部中二而奇幻的校园RPG。下面为大家介绍一下本作的详细情报。

卡利古拉	Furyu	角色扮演
PSV	Caligula -カリギュラ-	日版
	2016年6月23日	本地1人	对应年龄：未定
	售价为6980日元		

World 世界观

虚拟世界“Mobius”，是由虚拟偶像 μ 为了解救那些在现实世界中过得很痛苦的人而创造的理想世界，在Mobius里面，所有人都是在理想的身体状态下当着高中生，过着重复的3年校园生活。这个既可以讴歌青春，又可以实现所有愿望的世界，是那些想逃避现实的人的乐园，他们在这个世界里不会想起现实世界中的事情。

不过即使如此，一些人还是意识到Mobius不是现实世界，并且想要回到世界中的。初代部长佐竹笙悟将这些人聚集在一起，并成立了“归宅部”，一起寻找回归现实的方法。



角色介绍

支配假想世界的虚拟偶像



μ CV 上田丽奈

原本是让用户将声音素材组合编辑成歌曲的声乐软件拟人化角色(跟初音未来一样)，由于不断“演唱”人类创作的歌曲使她产生了“自我”。她为了解救现实生活中感到烦恼痛苦的人，创造出没有痛苦的理想世界“Mobius”，并且将这些人关在里面。



关键词：“卡利古拉”是什么?

卡利古拉(Caligula)是罗马帝国史上的一位暴君的名字，某部罗马帝国题材的禁片就是描写这个暴君的一生。当然本作跟这个暴君乃至电影并没什么关系。倒是在心理学上有一个概念名为“卡利古拉效应”，是指“越是不能看的东西就越想看，越是禁止做的事情就越让人跃跃欲试”的心理现象(这个词源倒是很来自前面提到那部电影的)。而本作的标题就是根据这种心理现象命名。游戏中玩家通过虚拟偶像 μ 可以窥探到角色们内心的阴暗面，从中得到背德感和兴奋感。当然本作以这种效应命名的具体理由，恐怕要到游戏中去解明了吧。

新闻资讯 NEWS & CONTENTS 前线狙击 卡利古拉

为了回到现实世界的“归宅部”





主人公

CV 泽城千春

Mobius年龄	高校2年生（17岁）

为了脱离虚拟世界“Mobius”而成立的“归宅部”现任部长，虽然是最后一位加入归宅部的人，但却因为某些缘故，原部长笙悟将部长的位置让给了他。而原本几乎停滞的部门也因他的加入发生了急剧的变化。武器是无论远近战都能应对自如的双枪。



佐竹（サタケ）笙悟（ショウゴ）

CV 武内骏辅

Mobius年龄	高校3年级（18岁）

高校3年级的归宅部前部长，虽然在Mobius里设定的年龄是18岁，但已经在这个世界里轮回了好多次。虽然一脸无精打采的表情，但眼神里面隐藏着深刻的绝望和返回现实世界的强烈意志。主人公加入归宅部之后他就让出了部长的位置，但依然像兄长那样照顾着部员们。武器是巨大的左轮枪。

被囚禁在Mobius的学生们

在Mobius世界里面有着超过500人过着各自理想的校园生活，他们全都有固定的名字和档案，虽然在这个世界里都忘了，但是依然带着一些现实世界中的烦恼和心灵创伤。跟他们对话，提升好感度之后可以逐渐窥探到他们背后的故事。





峯沢（ミネサワ）維弦（イヅル）

CV 梅原裕一郎

Mobius年龄	高校2年生（17岁）

因为英俊帅气的外表而非常有名的美少年，无口无表情，而且对他人毫不关心。虽然知道Mobius是虚拟世界，但还是多次回绝了归宅部的劝诱，一个人寻找回去的方法。



篠原（シノハラ）美笛（ミフエ）

CV 高桥李依

Mobius年龄	高校1年级（16岁）

有着一头清爽的短发和大大的眼睛，笑口常开而且喜欢吃东西，喜欢的食物是奶油和巧克力海螺卷。性格开朗的她在女生中担当带动气氛的角色，跟同学年的铃奈是好友。虽然表面上很关怀他人而且很温柔，但内心对有“某些特征”的人非常讨厌，这些人只要接近她就会被平时无法想象的态度毒骂一顿。

武器是锤子的形态，但是将锤子显现出来的同时她迷人的嘴巴也会被盔甲封上，与其说这是防具倒不如说更像是拘束具。





巴 鼓太郎（トモエ コタロウ）

CV 细谷佳正

Mobius年龄	高校3年级（18岁）

身材强壮，性格阳光而且爱管闲事的少年，是归宅部的气氛带动者。对有困难的人不会坐视不理，喜欢的话是友爱，尊敬的人是父亲，将来的梦想是成为搜救队员，而且对自己的理想毫不含糊。一眼之下是个开朗的家伙但还是会经常引起一些问题。





柏葉 琴乃（カシワバ コトノ）

CV 村川梨衣

Mobius年龄	高校3年级（18岁）

眉清目秀有着大人气质的治愈系美少女，而且就像一位大小姐那样有着不输大人的性感。因为对谁都非常温柔，所以在男性中很受欢迎。在归宅部里也是像大姐姐一般的存在。

对抗敌人的力量“宣泄兵装”*

在Mobius世界里面有着超过500人过着各自理想的校园生活，他们全都有固定的名字和档案，虽然在这个世界里都忘了，但是依然带着一些现实世界中的烦恼和心灵创伤。跟他们对话，提升好感度之后可以逐渐窥探到他们背后的故事。



* 注：原文为Catharsis effect，这里暂时采用了意译。



守田 鳴子（モリタ ナルコ）

CV 小泽亚李

Mobius年龄	高校2年生（17岁）

好奇心旺盛，而且对八卦绯闻非常感兴趣的少女。能够一边跟身边的人聊天，一边以惊人的速度发短信跟别人聊其他完全无关内容的多线程少女。总想搞个大新闻让大家注目，为此她开始对归宅部展开调查。



神楽 鈴奈（カグラ スズナ）

CV 田中美海

Mobius年龄	高校1年级（16岁）

总是露出一脸寂寞表情的安静少女，不擅长面对面与人交谈。虽然容易受到打击，但是一旦下定决心的事情就算流着眼泪都要完成。





与归宅部敌对的乐士们

为虚拟偶像 μ 提供原创歌曲的作曲家们被统称为“固定音型乐士”(＊注)，他们在接受了 Mobius 世界生活的学生之中有着极高的人气。本作邀请了很多现实网络上有着极高人气的作曲家和 UP 主来创作歌曲，甚至游戏中的乐士都与他们一一对应，这是本作的一大魅力。

游戏中，这些乐士会作为反派阻挡在玩家的面前，玩家将会在他们创作的 BGM 背景下展开激烈的战斗。

＊注：固定音型，ostinato，指音乐中重复出现的低音组或者完全重复的固定旋律。



響 鍵介（ヒビキ ケンスケ）

Cv 苍井翔太

作曲家	40mP

为 μ 提供乐曲的固定音型乐士“カギP”，原本跟归宅部站在对立的立场上，但是经过多次战斗逐渐对自己的生存方式产生了疑问，后来成为了归宅部的成员。





スイートP

Cv 新田惠海

作曲家	OSTER project

以“梦幻般可爱”为信条，身穿时尚的服饰，是的 Mobius 世界的时尚偶像兼固定音型乐士。

其他乐士与作曲家们

名字	声优	对应作曲家
少年ドール	花守ゆみり	Polyphonic Branch
ミレイ	中村绘里子	蝶々P
イケP	齐藤壮马	亚沙
？？？	？？？	YM
ソーン	大坪由佳	cosMo@暴走P
？？？	？？？	みきとP

独特的战斗系统“假想连段”

所谓的“假想连段”系统是角色们可以在行动之前通过想象力去预判敌我双方的行动，并以此来构建连段的系统。给角色下达指令之后，首先会进入想象预测的模式，在这个模式中可以预设攻击并且知道敌人受创之后的情况，通过这样让不同角色的连段连接在一起，确认之后才执行。这里举个实际的例子。



STEP 1

鼓太郎先用拳头将敌人打飞。



STEP 2

敌人飞起来之后，主角和铃奈分别进行空中和远程追击。



STEP 3

敌人落地之后，美笛最后补上终结的一击。



STEP 4

全部预设好，确认之后角色们就会开始实际行动，行动的过程会全部自动演出。角色们可选动作很多，因此能构成非常多变的连段招式。



STEP 5

部分敌人有护甲之类的设定，所以预先设置好的行动不一定能成立的，此时必须改变角色们的攻击顺序和招式，才能确保整套连段可以实施。



信长之野望 创造 战国立志传	Koei Tecmo	策略
多机种 信長の野望・創造 戦国立志伝		日版
2016年3月24日	本地1人	对应年龄：15岁以上
售价为PS4/PS3：7619日元，PSV：6762日元		

春节期间的《三国志 13》，让光荣的历史SLG 重新引起了主机玩家的关注。如今另一款同类游戏即将登场，这就是《信长之野望 创造 战国立志传》。本作是在《信长之野望 创造》的基础上加以改进后推出的作品，游戏目前并没有推出中文版的计划，但由于《信长之野望 创造》有中文，相信可能性并不低。说回《信长之野望 创造》，该作最初推出的时候曾经饱受恶评，然而经过多次修改后，游戏已经有了很大进步，最终在 PK 版中成功挽回了口碑。而在 PK 版基础上修改得来的本作，素质应该也没有问题，让我们期待中文版的早日公布！

文 纱迦 美编 心の永恒

太阁立志传的另类回归



看到《战国立志传》这个标题，熟悉光荣历史 SLG 的人应该都会想起光荣的不朽名作《太阁立志传》。可惜该系列已经很久没有推出新作了。《太阁立志传》的卖点，就是让玩家扮演一名武将（初代只能扮演木下藤吉郎，后续作品逐渐放开限制），以个人视点来体验制霸日本的历程。这种玩法曾多次被“《三国志》系列”采用，但一直没有被吸收进《信长之野望》。本作的玩法是在《信长之野望 创造》的系统上，加入扮演任意武将的玩法，可以说是合二为一，但相对的也宣告了《太阁立志传》新作的彻底无望。

从家臣开始



当玩家选择从头做起的时候，一开始是没有领地的，自然也谈不上搞内政。因此玩家的首要任务就是尽快拥有自己的地盘，这就需要通过完成大名的任务来获得功勋。大名会将同一个任务（称为主命）分派给数个手下，玩家还要面临竞争关系，当然一旦成功，奖励会更好。

而除了大名下达的主命外，还有自己领地的人民或同僚武将提出的依赖，游戏中称为御役目。完成御役目后，可以提高人民的忠诚度，或者和同僚武将的友好度。

箱庭内政系统

上次在光荣的游戏中出现箱庭内政，还是《战国无双 4 帝国》。内政系统在《信长之野望 创造》中可以说是发挥到了极致，将镜头拉近，画面上花草树木清晰可见，令人惊叹。而本作继承了这个设定，但由于扮演的人不再只是大名，因此可以更细致地进行建设。把自己的家建设在哪里就是一门学问，然后要根据地形来建设不同的东西。例如河边可以建设水田，街道旁可以建设商人町。

游戏中可以建设的设施分为 3 种：生产、特化和军事。生产设施主要是已提升兵粮和兵数，而特化设施是让现有设施的效果上升的。而通过一些特别事件如南蛮渡来、茶汤后，玩家会获得新的概念，从而能够建设新的设施，如大圣堂。

通过建设也可以改变一些地理劣势。例如在缺乏水的地方本来是无法建设水田的，但只要进行灌溉，就可以满足这一条件。而随着玩家不断开发新的土地，也会发现更多的资源，包括金山、马场，当然也有山贼小屋这样的有危害的东西。





就任城主



当玩家获得一定的功勋后，就可以升至城主。城主也分两种，一种是只拥有一座城的城主，另一种是拥有多座城的国主。城主同样要接受大名下达的主命，但相对的拥有更大的领地和权限，同时也有了选择背叛或独立的机会。城主除了发展内政外，还可以执行一些对外任务，如笼络敌方领地的人民、拉拢敌势力的武将。此外城主手下可以拥有多名武将，能够将其编成为家臣团，还能将家宰、母衣众等身分赏赐给手下。



而随着自己和手下的出色表现，玩家在自势力中的发言力（即话语权）也会上升，这时就可以在一定程度上影响大名的策略。玩家可以将自己的提案由快马寄给大名，不过这需要一定的时间。随着大名的工作重心转移，还会出现转封其他领地的情况。



成为大名



当玩家成为大名后，玩法就和《信长之野望 创造》比较接近了。玩家可以分封领地和城池给自己的家臣，或是让他们改易到其他地方。你手下的城主们也会不定时提出自己的提案，根据其意见的价值以及分配功勋的考量来决定你的方针吧。同时你还要注意手下人的忠诚度，不然有可能被其他势力挖走或是直接谋反。

对外方面，大名可以自主决定和其他势力的外交方针，也可以将自己的手下编成为若干军团，给予一定的自由度为你完成战略目标。尽管日本地方很小，但到了后期要管理全境还是一件比较麻烦的事情，当个甩手掌柜反而会节省不少时间。



新增武将视点

系列以往的战斗都采用俯视角进行，而本作为了突出可以控制单个武将的特色，加入了武将视点的设定。武将视点即镜头保持在作为单个武将的玩家身后，玩家可以根据战况来进行一些极为细致的操作。而原本没有的武将役职也会因此得到生动的体现，像是呆在本阵指挥的大将，或是守在本阵周围的"备"，以及一马当先杀入敌阵的先锋，让玩家有一种真实感。而自己的部队变换阵形或是使用突击、齐射时，整个过程都会实时地表现出来，而不是两个单位一顿碰撞后就直接冒数字，看起来十分带感。不同的武将能够摆出的阵形也不一样，此外还有限定高练度时才能摆出来的阵形，以及限定武将才能摆出来的阵形。（好了好了，我们都知道是车悬啦！）

不同视角参战

既然玩家扮演的角色不再只是大名，那么战斗肯定也会有较大的不同。随着玩家的地位不同，玩家在战斗中能指挥的部队数量也会不一样。小到单支部队，大到统帅全军。当玩家只是一介家臣的时候，在战斗中要考虑的事情，就不再只是取得胜利了。首先你的表现只会影响到战斗的局部，另外你还要通过出色的表现来获得武勋，不然就算所在势力赢得了胜利，你也只是空忙一场。

而当玩家的地位是城主时，就会单独统率一军，这时你需要注意友军的要求，根据其战斗中提出的要求进行配合，就可以更好地杀伤敌人。而作为大名参战时就拥有最高的自由度，可以命令全军按你的安排作战。





攻城战和海战

根据玩家的反应，本作将加入攻城战和海战两个全新的设定。攻城战是战国的精髓，守城方要利用橹或城门来保护自己并杀伤敌人，而攻城方要骗过守城方从空虚之处直捣天守。本作还将特别强调设备在攻城战中的作用，例如马防栅、大筒阵地。说到设备，自然不可不提在大坂冬之战大放异彩的真田丸，巧合的是2016年的大河剧就是由堺雅人主演的《真田丸》，而本作也算是借机小露一脸，为这部电视剧中的真田丸提供了CG技术参考。

海战方面则是会有专门的地图让玩家过瘾，铁甲船、安宅船、村上水军、九鬼嘉隆什么的自然都不会像《信长之野望 创造》里那么憋屈啦！

在去年的TGS索尼发布会上，Capcom正式公布了《生化危机 安布雷拉军团》的存在，作为系列20周年纪念作品，本作并不强调在系列剧情中的重要性，而是更加偏向于玩家之间的竞技对战，可以说游戏除了基于《生化危机》的背景之外，玩家完全可以将本作看作一款原创动作射击游戏。近日，这款强调竞技对抗的作品公开了多人模式中8种玩法，下面就跟随笔者的来了解一下这个游戏的魅力吧！

文 伽蓝 美编 NINA



独特的战斗风格

作为一款动作射击游戏，本作拥有独特的战斗风格，这些战斗元素统称为CQBZ，原意为Close Quarter Quarantined Battle Zone（室内近距离隔离战斗），在本作中引申为CQB（室内近距离战斗）加上丧尸（Zombie）的特色战斗风格，这也是游戏“玩家VS丧尸VS玩家”三方混战的特色体现，这种战斗风格主要基于以下4件装备构成。



丧尸手斧

围绕能一击破坏感染者脊髓弱点而开发的近战武器，在对人战中也拥有一击必杀的效果，用作攀墙牵引等移动手段使用时也有良好的效果。

生化危机 安布雷拉军团	Capcom	动作射击
PS4 BioHazard: Umbrella Corps		日版
2016年5月12日	本地1人，在线2~6人	对应年龄：17岁以上
售价为PS4：6469日元		



手盾

手盾除了在与人对战中抵御枪械的射击外，还能在面对丧尸时故意让其撕咬盾牌免受伤害，利用这个方式还能将吸引的丧尸作为肉盾使用。

丧尸岩爪

为了安全逃离病毒污染地区开发的足具，主要用作踩踏丧尸或是往高处进行攀爬时使用。

丧尸干扰器

丧尸干扰器可以产生强烈的电磁波，将感染者的中枢神经麻痹，妨碍其感知的机能。一旦丧尸干扰器被对手破坏，则会受到来自丧尸群的袭击。



丰富的多人模式玩法



作为游戏核心的多人模式，本作提供了最多支持6人进行3VS3对战的对战模式，而在多人模式中，共计有8种不同规则的玩法，根据玩法的不同，在游戏中需要制定的战略也不尽相同，这也对玩家的游戏理解能力提出了要求。无论是哪一种规则的玩法，都是以5局3胜制、3分钟一局的形式进行，这也迎合了本作强调的“高速对战”的特征。

重生比赛 RESPAWN MATCH



这是类似于时下同类游戏流行的死亡竞赛规则，玩家要尽可能地击倒出现的对手，与部分死＝退场的玩法不同，在这个模式中被击倒后会在一定时间后重新投入战场，由于重生位置的随机的，因此双方时刻都处于索敌与奇袭的紧张感之中。

猎杀目标 Target Hunter





在这个规则中，比赛开始后双方队伍都会随机标记一名玩家成为目标，被标记玩家的行动会暴露在对方的地图之上，率先击倒目标玩家的一方获胜。究竟是保守地进行防守反击，还是积极地发起进攻，决定权就在你的手上！

据点争夺 Domination





在据点争夺中会在地图中放置数据传输装置，期间会不断有丧尸围攻传输装置的所在区域，玩家必须在保证生存的同时占领该区域。在进入传输装置的有效区域后，占领区域的队伍随着时间的推移会不断增加分数，而双方的目的就是要尽可能地争夺区域的所有权，最终获得更高的分数。

DNA猎人 DNA Hunter



DNA 猎人是以击杀丧尸并收集“DNA 样本”多少作为胜败条件的玩法，比起杀死对手，玩家要更加侧重于击倒丧尸。值得一提的是，在这个模式中 DNA 样本会收集在玩家背部的丧尸干扰器之中，因此在这个玩法中要积极地破坏对手的丧尸干扰器，将 DNA 样本从对手手上抢过来。

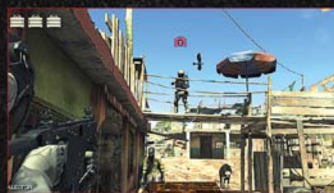
特殊DNA猎人 SP DNA Hunter





这个玩法中，玩家需要击倒更强的特殊感染者，并从其身上取得特殊 DNA 样本，这些特殊感染者攻击力很高，一不留神就会被它们击倒。另外，这些特殊感染者拥有令丧尸干扰器无效的特殊能力，一旦靠近附近的普通丧尸也会感知到玩家的存在，从而陷入被围攻的险境中，因此与同伴一同配合发起进攻吧！

收集者 Collecter





在收集者玩法中，场景中会散落 5 个手提箱，双方需围绕这些手提箱进行争夺，率先收集所有手提箱的一方获胜。在争夺手提箱期间，拾取手提箱的玩家会标记在对手的地图之上，究竟是倾尽全力进行强夺，还是设下陷阱迎击对手，这种心理预判正是此玩法的乐趣所在。

保卫者 Protector



与收集者类似的玩法，只是保卫者中需要争夺的手提箱只有一个，在限定时间中，保有时间更长的一方会获得胜利。因此在成功夺得手提箱的一方，要想尽办法进行移动或是防御以拖延保有的时间，换句话说就是“移动防御战”的玩法。

项圈战争 Collar War



这个玩法是类似于同类游戏中“Kill Confirm”的玩法，玩家需要做的依然是尽可能地击杀对手，但单纯的击杀对手并不能获得分数，只有拾取对手衣领上掉落的记录战斗数据的项圈才算真正的得分，因此即使击倒敌人，在回收项圈之前也不能大意。

单人专用模式——The Experiment





虽然游戏强调以多人对战为核心，但游戏依旧准备了名为“The Experiment”单人模式，在单人模式中，玩家需要投入到被丧尸包围的封锁地区，完成超过 20 个困难重重的任务，在投入到多人对战之前，不妨以单人模式作为起点，在探秘安布雷拉军团故事背景的同时，将自己磨练成历战的老兵。

文 宇宙人 美编 小瑟



Story

明治时期——
世界面临了一场几乎被毁灭的灾难"大祸时"
连绵不断的"表面历史"被篡改
而魑魅魍魉阔步横行的"里历史"开始侵蚀世界
遥远的北方大地开始出现了大量的"鬼"
遭受它们蹂躏的人类不得不开始南下
集结在横滨的鬼府武士们为了迎击恶鬼
展开了旷日持久的横滨防卫战
在这场战斗的期间，一只巨大的恶鬼在空中出现
一名鬼府被打开的鬼门所吞噬了
来到了十年后——
位于西方尽头的"真秀吕马村"(暂译)
迎来了一名失忆的鬼府战士

討鬼伝2 TOUKIDEN



自从有传言索尼将会把精力全部投入到PS4，并且不再为PSV推出第一方游戏以来，曾经在PSV上兴起过很短时间的共斗热潮也随之退却，但是"共斗计划"期间依然诞生了一些出色的多人联机作品，《讨鬼传》就是其一。随着去年《MH×》将系列带进了新的时代，《讨鬼传》也不甘示弱。最新作《讨鬼传2》将会加入时下比较流行的"开放世界"元素，并且在前作的玩法基础上进一步扩充，这些变化说不定会再为我们广大狩猎爱好者带来另一方不同的体验。

讨鬼传2	Koei Tecmo	动作
多机种	讨鬼传2	日版
	2016年 人数未定	对应年龄：未定
	售价为PS4/PS3/PSV：未定	

角色简介



玩家

“大祸时”期间参加了横滨防卫战的鬼府（讨伐鬼的战士们的统称），因为曾一度被鬼门吞噬，导致丧失了记忆来到了真秀吕马村（マホロバ村）。



追寻世界真相的机关博士



博士

武 器 铳

专门研究开发机关（自动机械）的博士，身为机关人偶的时继和鬼之手都是她的作品。目前她正在对一个已经毁灭了的古代文明遗迹进行挖掘调查，追寻沉睡于那里的“世界的真相”。同时也是一位用铳的鬼府。



■博士原画

イラスト／左

时继

武 器 铳

由博士制作出来的机关人偶，但是他的体内封入了人类的灵魂。所以虽然表面上很可爱但内里是勇者，并且会像兄长那样鼓励身边的鬼府。使用铳的技术无人能及。



表面上是机关，内里是勇者

■时继原画



格温

武 器 盾剑

从横滨的外国人居留地过来的英国少女，由于受到大祸时牵连，被灵山的特务队收留并成为了鬼府。使用武器是盾剑。



■格温原画



来到全新的开放世界舞台讨伐恶鬼

“开放世界”是本作自去首次公布的时候就已经确认的设定，传统的狩猎游戏会将进行任务地点做成一张单独有限的地图，甚至会在地图上划分不同的区域——前作的《讨鬼传》也不例外。但是在本作中，作为玩家据点的村庄，以及野外作为战场的各个地方都会连成一体，成为一个广阔的开放世界。离开葱郁的村庄之后，就是受到“鬼”的力量所影响发生了时空扭曲的异世界。在异界中充满了危险的瘴气，玩家要在外面建立据点，制定行动路线，逐渐地扩展自己的活动范围。

在外面的世界中还会遇到各种各样的场景，比如淹没在树立里的街道，肃立在迸发着熔岩的山上的神殿，浮游在天空中的城郭等等。踏遍异形的世界，偶尔会遇到不同的人，也会遭遇到鬼的袭击。本作将会为玩家带来不一样的狩猎体验。



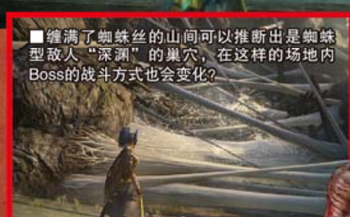


■葱郁的森林、昏暗的山道、还有樱花飞舞的宫殿，这些舞台将会有前所未有的探索空间。





▲鬼府从山上一跃而下，这是否意味着本作将会有高低差地形的战斗呢。



■缠满了蜘蛛丝的山间可以推断出是蜘蛛型敌人“深渊”的巢穴，在这样的场地内Boss的战斗方式也会变化？



■因为统率饿鬼的能力，讨伐火达磨的时候难免会被大量杂兵包围。



■如果能切断它的手的话，相信能很大程度地削弱它的战斗力。

中型鬼

火达磨

（ヒダル，暂译）

有着很长的手腕以及鼓鼓的腹部等特征的中型鬼，一般认为是饿鬼经历了一定年月之后变化而成，所以它也有统率小饿鬼的能力，只要它一声号令，饿鬼就会成群地袭击人类。





大型鬼

森罗睺（ヒダル，暂译）

拥有强韧身体和粗壮手腕的大型鬼，十年前“大祸时”的时候就是这种鬼站在群鬼的最前线，侵略世界各地。它的名字是根据引起日蚀的凶星“罗睺”而来的，有着将一切吞噬殆尽的意义。





▲狰狞的面孔和粗犷的肢体，跟前作的封面怪“狱炎魔”一样有着鬼的各种主要特征。



■进入噬魂状态的森罗睺更散发着疯狂和危险的气息。

进化的战斗系统

完全部位破坏

在前作，讨伐鬼的过程中玩家要先将鬼的身体部位切断并净化，这样才能让阻止鬼的再生，但即使如此，鬼还是会出现“义肢”代替原有的部位，虽然能让鬼的能力削弱，并且要攻击“义肢”才能对鬼造成伤害，但终究来说还是不会对鬼的行动造成太大的影响。但是在本作，“完全部位破坏”系统能让鬼永远失去这些肢体部位，从而大幅削弱它们的战斗力。随着丢失的部位不同，鬼的行动模式也会发生变化，为本作增添了战略性。





■图中可以看到鬼府在使用类似“蛇尾丸”的剑，看来除了盾剑之外，本作还有没公布的武器？



■这不就像《自由战争》里的荆棘么？然而可怜的锁镰……

鬼之手

本作新增的另一个系统就是“鬼之手”，它是由鬼府的力量产生出来的巨大手臂，能够将比人类庞大数倍的鬼一口气拉倒，并且还有很多丰富的功能，让本作的动作性进一步加强。



■从最初公布的视频来看，“鬼之手”似乎还能当作移动道具来使用。

文 初心者 美编 心の永恒

前往遥远的星海



《星之海洋5 忠诚与背叛》PS4版即将在3月底正式发售，而PS3版则是再次延期到4月28日。本作的中文版虽然没有同步，但是玩家们或许也不必等太久，因为渠道商透露中文版将在今年4月发售。从目前公开的游戏情报来看，本作的系统要素多样，角色众多。而且针对每个角色还有支线对话剧情，可以影响到最终的结局。

星之海洋5 忠诚与背叛	Square Enix	角色扮演
多机种 スターオーシャン5 -Integrity and Faithlessness-		日版
2016年3月31日（PS4）	本地1人	对应年龄：15岁以上
售价为PS4/PS3：7980日元		

战斗系统

职业

在本作中，可以通过设定职业（ROLE），为各个角色分配在队伍中的主要行动。职业在队伍中是共享的，每个角色可以设定的职业共有四种。

职业分为攻击系、防御系、回复系、支援系和特殊系，一共五大系。其下又有着多种细分的职业。根据不同种类的职业，AI的行动倾向和Factor（相当于附加特殊效果）的加成也会有所区别。当特定的职业升级时，或者剧情推进时，就可以解放新的职业。

●攻击系：优先采取攻击行动，Factor以增加攻击力为主。角色将积极地使用攻击技能。

●防御系：考虑对手的强度和我方的状况，作为盾牌角色，防御力和HP会得到提升。

●回复系：不只是治疗队友，还会尽力维持自己的生命值。能够提高MP和HP的回复量。

●支援系：有着多种特殊的Factor，能让队伍在战斗中获得优势。比如普通攻击增加眩晕效果，或者全员攻击力增加30%，但攻击频率下降。

●特殊系：大幅增加某项能力的数值，可以让角色的长处更明显，也可以弥补角色的弱点。





角色切换

通常情况下玩家只能控制主角菲德尔移动，进入战斗之后，就可以任意切换角色了。而每次战斗开始时都会默认选择上一场战斗最后操作的角色。



步法

在战斗中，玩家可以使出前后左右的步法（STEP）来回避攻击。当掌握了这种技巧之后，回避和反击的动作就会大幅增加战斗的战略性。



集团战

由于故事背景是两个国家之间的交战，各地都会发生纷争。菲德尔一行人经常会被卷入这些集团争斗之中，展开人数众多的群体战。

同伴角色

我要回忆起来。

我想知道更多关于自己的事情。



瑞莉亚

CV：小仓唯



与菲德尔、米琪相遇的谜之少女。她的记忆和感情都已丧失。为了取回记忆，她决定和菲德尔他们同行。瑞莉亚有着孩子气的一面，常常给身边的人带来欢笑，她还跟米琪相处得很好。然而，她似乎也被某人盯上了……

在战斗中，玩家无法直接操控瑞莉亚来战斗。但是她可以作为队伍的一员，共同成长，并且为同伴贡献力量。瑞莉亚似乎蕴藏着神秘的能力，在战斗时会触发威力强大的效果，使全体敌人静止不动，或者是为我方全员回血。





▲瑞莉亚的背包和洋装都是米琪为她准备的。背包上面的图案是名叫“鬼云”的吉祥物，在米琪的武器上面也有，貌似是很受欢迎的角色。





▲埃莫森的背包上的图案据说是头痛药的标志。

那我非常欢迎，

如果是女士来埋伏，



埃莫森

CV：取访部顺一

和安妮一起行动的旅者，看上去像是个卖药的，实则非也。因为非常喜欢美酒和女色，无论走到哪里，埃莫森都会勤于搭讪。不过他也并非轻浮之人，表面上很强硬，性格却是心直口快，有时候还会显露出毅然决然的男子汉态度。

埃莫森没有咒印术，但是作为远距离攻击为主的弓兵，他手持弩弓，可以消费MP来使出必杀技。他的必杀技攻击大多具有高攻击力，但是也需要更多的技巧。



安妮

CV：藤村步

谢谢你，菲德尔。

你的诚实让人敬佩，





◀通过施展快速而华丽的攻击与敌人周旋，三段踢命中时会令对手的攻击力下降，也有沉重的一击必杀。格斗术的招式非常丰富。

和埃莫森结伴同行的女性，容貌美丽，处事极其冷静和理智。虽然经常被埃莫森捉弄而严厉地教训人，但是她为人并不冷漠。在美丽的外表和凶悍的身手之下，其实有着温柔的一面，而且还无比爱猫。



道具合成

本作的道具合成系统，是在雷斯利亚王国东部的交易之城“弥多克”中解锁的。在拜访系列中多次出现的经典“手指”NPC之后，道具合成系统才会开放。

道具合成分为三大类，即配方合成、创造合成和装备强化。在技能开放之后，就可以随时随地进行合成了。



▲拜访威尔琪的工房之后，就可以学习到各种各样的道具合成方法，而这也是“队伍技能”系统的一部分。





●**配方合成**：通过“调合、加工、锻造、工艺、料理、执笔和炼金”七大类的配方，合成各种回复、攻击用的道具，以及武器、防具和饰品，还有咒印术等多种多样的用品。



威尔琪·宾雅德 CV：半场友惠

在弥多克致力于道具研究的热情美少女。虽然有时候会强硬地命令菲德尔他们搜集素材，也有着自由奔放的一面，但是很乐意教授各种技术。





●**创造合成**：从持有的道具中随意选择（最多六个），合成为一个道具。就像是抽奖一样的系统，在成品出来之前玩家并不知道将会做成什么。或许也会有珍稀道具要通过这种方式才能合成哦。

●**装备强化**：在武器、防具和饰品中添加任意的材料进行合成，强化其数值，或者是追加Factor。

私人行动

在城镇和旅途中，玩家可以跟队伍的角色分别对话。这在游戏里被称为“私人行动（Private Action）”。这些对话会根据剧情的进行程度，以及角色的感情度而发生。而不同的感情度也会使得对话的内容、角色的行为、后续的支线和战斗时的举动，甚至是让结局产生变动。不仅是主线和日常对话，队伍里的角色究竟有着什么秘密，也能够在私人行动的对话中找到。



▲在城镇中角色会分散开来各自活动。而玩家这时候就可以到处寻找，在对话中选择各种话题来回答。



►旅途中的私人行动是自动发生的，相当于多角色参与的主线剧情。可以看到右下角“PA”的标志和PA的话题，就表示此时正在进行私人行动。



全境封锁 开启育碧新时代



> “育碧将会被分为‘《全境封锁》之前的育碧’和‘《全境封锁》之后的育碧’。”

3月8日对于育碧来说是一个至关重要的日子，这不仅仅是《全境封锁》的发售日，据育碧内部领导层透露，这一天可能是育碧的分水岭。《全境封锁》的到来标志着育碧开启了新的未来。

“在内部，我听到很多人都在说，育碧将会被分为‘《全境封锁》之前的育碧’和‘《全境封锁》之后的育碧’。”育碧CEO Yves Guillemot日前在媒体采访时说。“这表明我们对这游戏是多么的看重，以及它对玩家来说将会有多大的意义。”

“《全境封锁》将成为我们未来发展方向的参考，我们当然希望这是一款大家都喜爱的游戏。”

育碧的这一次转型从2013年就可以初见端倪，当时育碧的几款重点大作都出现了一些相似的特征，以及联网的属性。《孤岛惊魂3》、《刺客信条Ⅳ 黑旗》、《飙酷车神》、《看门狗》和《全境封锁》都采用了开放虚拟世界的设定，以及浓厚的网络化色彩。

Guillemot说，当时育碧已经认识到开放世界对于游戏的重要性及其潜力。“我们并不是第一个做开放世界的厂商，但我们很快发现开放世界给玩家更高的自由与选择，也更有趣。我们还发现开放世界游戏的潜力才刚刚开始呈现。Serge Hascoet（育碧首席创意官）认为应该创造虚拟世界作为游戏场，充满各种系统和玩具让玩家有更为个人化的体验，让他们渴望与朋友和同好们分享。”

同时育碧发现为开放世界与沙盒玩法赋予全程连线功能之后，将世界与玩家们联系起来，游戏会有更大的潜力。

“将玩家们连接起来之后，他们可以遇到朋友，或者结识有共同喜好的人。”Guillemot说。“他们可以一起玩，在互相挑战的同时互相帮助。人们在越来越大的游戏里投入了越来越多的时间，他们有强烈的分享自身经历的需要，他们需要找到认同感，扮演活跃的角色。这是我们很多玩家的重要动机，也是他们一直在玩这类游戏的原因。”

走向开放世界

育碧所制定的这种现代化的、创新的游戏理念，是从《刺客信条》初代开始的。游戏策划 Patrice Desilets 原本受命开发一款新的《波斯王子》，他对阿萨辛组织以及现实刺客的关注，使得这个项目最终变成了《刺客信条》。该作在 2007 年发售后，自由跑酷 + 刺杀 + 开放世界的玩法令人眼前一亮。

“《刺客信条》是最早定义真实开放世界的游戏之一，这要归功于出色的数据串流技术，让玩家能自由徜徉于耶路撒冷那样的城市。”《刺客信条》品牌总监 Benoit Lambert 说。

“《刺客信条》系列”的技术不断改善，育碧在开放世界领域逐步走到了业界的顶端。在此过程中，育碧将网络化引入了开放世界。《刺客信条 兄弟会》加入了网络 PVP 模式，之后的《刺客信条Ⅳ 黑旗》加入了非对称式 PVP。

在很多方面，《刺客信条》证明了育碧与其他大发行商的区别。这家公司非常善于把握机会，在未知的技术领域大胆投入，对全新的平台与创意积极支持。Guillemot 说，创新与冒险是育碧的 DNA。这对于一家大公司来说非常难得，通常而言，公司规模越大就会变得越保守。

“我们一开始就是这种作风，因为我们想不断给玩家以惊喜，给他们兴奋的体验，所以我们很快投入到新的平台与技术，用它们来尝试新事物。比如 Michel Ancel 在 1995 年为 PS 开发《雷曼》的时候，并没有足够的运算能力，所以开发团队没法做雷曼的胳膊和腿。这是个风险，但最后我们创造了大家喜爱的标志角色。雷曼让育碧脱颖而出，塑造了公司的未来。”

“过去几年来有很多类似的例子，比如《分裂细胞》利用初代 Xbox 的性能做的围绕光与暗的玩法，《舞力全开》利用 Wii 体感控制让人们跳起来。如今我们正在实验 AR 和 VR，我们认为这有极大的可能改变人们的游戏方式。”


■《刺客信条 枭雄》



■《刺客信条Ⅳ 黑旗》概念图





进化之路

在《刺客信条》之前，育碧早在 2004 年就发行了 Crytek 的开放型游戏《孤岛惊魂》。2008 年育碧收购了该 IP，创造了自己的《孤岛惊魂 2》。最近发售的《孤岛惊魂 野蛮纪源》进行了大胆的改变，获得了积极的反响。

《孤岛惊魂 野蛮纪源》的摸索方向是将线性的叙事型游戏与开放世界深度融合，开发团队确实做到了这一点。本作的叙事总监 Jean-Sebastien Decant 说：“我们降低了对线性叙事的依赖性，更多地依靠小故事。其结果是我们用叙事服务于这个世界，而非相反。”



《刺客信条》与《孤岛危机》是在已有的 IP 基础上进行开放化发展，而随后而来的全新 IP，则是一开始就朝着下一代开放世界迈进。《飙酷车神》、《看门狗》与《全境封锁》代表了新育碧的新方向。

2012 年的 E3 展属于《看门狗》，在育碧的 E3 发布会上，这款全新作品引起了全球玩家的关注，近未来的开放世界、新颖的玩法、惊人的画面，让它一下子成为全场焦点。

《看门狗》在立项之初就是以推进开放世界的极限为目标，育碧在本作开发过程中摸索了很多崭新的游戏设计手法，在技术与概念上都非常复杂。虽然本作发售后玩家褒贬不一，但是育碧对于所取得的成果非常满意，在该项目中积累的经验，为今后更伟大的新作奠定了坚实的基础。这其中最重要的技术就是线上与线下玩法的交融。

在《看门狗》发售半年后，育碧做出了线下 / 线上交融玩法的重大突破——这就是开放世界赛车游戏《飙酷车神》。它在本质上就是一款赛车网游，将整个美国作为玩

家的赛车场。游戏中仍然由AI控制城市的交通，以及模拟城市的日常动态，也有一些AI赛车可以比赛。但真正的赛车还是在玩家与玩家之间进行，玩家在驾驶过程中即时进行网络匹配，配到玩家后就开始比赛。整个过程无缝对接。

“当时，我们说起需要全程联网的游戏时还是心里没底，特别是在家用机上。”《飙酷车神》制作人、如今的育碧网络业务副总裁Anne Blondel说。“我们内部进行过很多讨论，我们知道有些玩家不喜欢联网。但我们相信《飙酷车神》的创新玩法，特别是能够在赛车过程中碰到真实的玩家，实时组队或者对抗，这绝对值得我们冒险。”

《飙酷车神》在技术与设计上同样是成功的，虽然销量并不高，但是在育碧的网络革命之路上迈出了至关重要的一步。该作发售后，育碧花大力气提升了网络基础架构，提供了更好的社交体验与服务支持。同时在无缝化网络技术方面不断改进。去年11月，育碧推出了资料片《Wild Run》，不仅加入了新载具，画面也得到了全面强化。其结果是玩家数量增加了20%，同时证明了这种游戏的持续生命力。

全程联网的游戏玩法，发售后持续的内容更新，这是育碧“游戏即服务”的经营新理念。事实证明如今玩家也习惯了强制联网，当初的疑虑早已一扫而空。如今，从玩家的游戏习惯，到整个行业的环境，都已适应了网游化的趋势，而育碧多年来的经验积累，也终于到了即将质变的时刻，一款革命性的新作呼之欲出……





▲《飙酷车神》的赛场之大令人震撼。





伟大**新时代**

以近未来的美术设定呈现出《孤岛惊魂》、《刺客信条》的开放世界，加入《看门狗》的智能网络系统，吸收《飙酷车神》的无缝化网络系统精华——将育碧近年来的努力集于一身，于是《全境封锁》就诞生了。育碧相信，这代表了他们乃至整个业界的未来。

育碧Massive工作室品牌总监Martin Hultberg说：“《全境封锁》开发至今已有数年时间，Snowdrop引擎的开发让我们能够真正创造一个引人入胜的、栩栩如生的世界。这是核心也是基础。”

Massive工作室曾参与开发了《刺客信条 启示录》和《孤岛惊魂3》，而在被育碧收购之前，他们曾于2007年推出了《世界冲突》，该作曾获得多个“最佳战略游戏”大奖。育碧也正是因此而决定将其收购。

Hultberg说，《世界冲突》实际上在很多方面与《全境封锁》存在共通点。首先是基于现实的世界观，其次是网络化属性，以及复杂的系统。

加入育碧后，Massive工作室负责开发了《刺客信条 启示录》中Desmond的冒险部分。在《孤岛危机3》项目中多人部分的一切几乎都是他们开发的。



■《看门狗》曾引起轰动

Snowdrop引擎在《全境封锁》游戏立项之前就开始开发，整个研发周期超过5年。该引擎是专门为“无缝化网络世界”而开发的，反映了育碧的核心游戏设计理念。

在开场的布鲁克林关卡后，《全境封锁》将整个世界呈现给玩家，让玩家在满目疮痍的曼哈顿自由行动。做任务的过程中自动在线匹配，组成4人小队完成任务。不需要经过游戏大厅，整个游戏过程无需中断。喜欢单机游戏的玩家仍然能享受到剧情元素。同时暗区模式的加入，使其具备了强烈的网游属性。育碧在早期就进行了暗区模式的玩家测试，玩家积极、强烈的反馈给了他们很大的信心。之后的公测更是成为了YouTube和Twitch直播的热点。

《全境封锁》二测创下了育碧历史上参与玩家人数的最高纪录，达到了640万人。这也是有史以来原创新IP公测规模的最高纪录，其受关注程度可见一斑。本作的首发销量也刷新了育碧历史上的最高纪录，超过了《刺客信条》，也超过了《看门狗》。《看门狗》原本被认为是育碧在PS4/Xbox One世代的《刺客信条》，而现在看来，《全境封锁》的战略意义更高于《看门狗》。这是育碧历史上的重要时刻，开启了育碧的未来。

多年来，育碧一直被戏称为“罐头厂”，而今年育碧正重新审视其发展战略。年初育碧宣布2016年将没有《刺客信条》，其“年货”传统将会被破除，育碧将采取更具创新性的新战略。《全境封锁》作为新育碧的代表作，将关乎其转型的成败。同时本作所制定的无缝化网络玩法，可能也将广泛应用于今后育碧的其他游戏。

“看看过去几年最热门的大作，《GTA》、《辐射》、《宿命》、《看门狗》，除了《使命召唤》和体育游戏外，最成功、最受欢迎的游戏都是开放世界。2008年开放世界游戏的市场占有率不到10%，而现在达到了33%。而几乎所有最大、最流行的游戏都有多人模式或合作模式。”Yves Guillemot说。

育碧认为，游戏业的未来，就在于开放世界与网络化的结合，将编剧所创作的故事与玩家自己发生的故事融合。

“游戏将会继续扮演更加重要的角色，影响其他的娱乐形态，比如电影和电视。最后，我们可能会将电影中最伟大的叙事手法与角色塑造和游戏的互动性结合，变成一种全新的体验。最后，全新硬件也带来了巨大的潜力。比如AR与VR，我们将用于创造更引人入胜、更有趣的游戏。对于玩家来说，这是一个伟大的时代。”



全境封锁	Ubisoft	角色扮演
多机种	Tom Clancy's The Division	中文版
	2016年3月8日 本地1人/多人在线	对应年龄：18岁以上
	售价为PS4/XOne：380港元	

本文对应游戏版本：1.01　　本文对应语言版本：简体中文

全成就/白金所需时间：约70小时

经过不断的跳票，《全境封锁》终于发售并和各位玩家见面。本作结合第三人称射击和角色扮演两种类型，玩家既可以选择和独自或者与其他玩家合作为拯救纽约并肩作战，也可以进入暗区并在叛变的玩家以及敌人中杀出重围。本作的另一个亮点是其画面，虽然不及当初宣传时那么惊艳，但出色的氛围营造以及高度还原的纽约街景，配以“虚实结合”的故事背景，玩家能全身地沉浸在拯救纽约的旅程当中。那么各位特工，欢迎来到大苹果。

文 三日月　美编 小瑟

特工培训手册

各位隶属于“国土战略局”的特工你们好，想必你们自己也知道纽约现在是个什么状况了。在几周前的黑色星期五，一种未知且杀伤力强大的病毒在纽约爆发。纽约因此陷入了全境封锁，国家引以为豪的政府机关以及军队都对此束手无策，暴徒、疯子、罪犯、叛军成为了这座城市的统治者。为了夺回这座城市，我们需要国土战略局的力量。第一波特工已经进入了纽约，但都相继与我们失去了联络，因此身为第二波的你们就被激活了。不过进入纽约之前，还是让我们来复习一下特工的行动要则吧。

操作说明

Xbox One 版	PS4 版	作用
A 键	× 键	进入 / 退出掩体 / 连按为翻滚
X 键	□键	武器装弹
Y 键	△键	切换主武器 / 连按为切换成随身武器（手枪）
B 键	○键	翻越障碍 / 按住为跑酷
LB 键	L1 键	使用技能
LT 键	L2 键	瞄准
RB 键	R1 键	使用技能
RT 键	R2 键	射击 / 投掷武器
RS 键	R3 键	瞄准时放大画面
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角控制
十字键↑	十字键↑	标记目标
十字键↓	十字键↓	表情选择
十字键→	十字键→	使用回复道具
十字键←	十字键←	切换手雷
Menu 键	触控板	开启地图
View 键	options 键	呼出角色菜单

操作说明



1. 经验槽
2. 当前目标
3. 小地图
4. 玩家 HP
5. 当前武器剩余弹药数，下方为另一把武器的剩余弹药数
6. 技能
7. 回复道具以及手雷
8. 团队成员概况

操作说明

行动基地前身是一个邮局，现在是国土战略局（SHD），同时也是联合作战部队（JTF）的大本营。你能在其中找到自己行动所需的一切：武器、装备、补给、蓝图、素材。不过先别高兴太早，纽约的现状你是知道的。由于第一波特工的相继消失，行动基地现在连正常运作都成了问题。别说中央暖气和放电机这种基本设施，现在甚至连三大支部的首领都相继失踪。如果想要夺回纽约，他们的力量是必须的。所以回复行动基地的正常功能，也将会是特工你的任务之一。



支部

行动基地是玩家在本作中的“大本营”。本作虽然本质上是一个角色扮演类游戏，但很多要素却和一般角色扮演游戏不同，其中一点便是技能的获得以及升级。玩家并不是通过角色升级，而是通过支部升级来获得技能 / 天赋 / 专精。支部、或者说是技能总共分为三大类：医疗支部、科技支部、防卫支部。升级支部除了能获得相应的技能 / 天赋 / 专精以外，还能升级行动基地的功能，增加诸如购买高级装备的商店等功能。

升级支部需要消耗相应的点数，点数可以通过完成相应的主线剧情任务或者支线任务来获



得，其中前者的获得量比后者多很多。除了第一个升级由于教程是强制选择之外，其余升级的顺序并不会对游戏进程产生太大影响，玩家可以根据自己的需要或者玩法来按自己喜好升级支部。

不过在玩家到达曼哈顿之后，玩家还需要找回三位支部首领才能对支部进行升级。玩家需要完成主线剧情任务“麦迪逊战地医院”（解锁医疗支部）、“地铁停尸间”）解锁科技支部）和“林肯隧道检查点”（防卫支部）才能解锁三大支部，之后玩家才可以升级支部。

技能

本作总共有三大类总共 12 种技能可供玩家选择，其中医疗支部的技能偏重于辅助以及回复，科技支部偏重于攻击，而防卫支部则偏重于防守。除了一般技能（通过 L1/LB 和 R1/RB 发动）之外，还有特有技能（L1+R1/LB+RB 发动）。特有技能可以理解为其他角色扮演游戏里的“大招”，效果强劲但冷却时间长，特有技能必须把其对应支部全部升级后才能解锁。

随着支部的升级，一般技能还能通过改造来获得不同的效果，部分初始效果比较鸡肋的技能在改造后能焕然一新，玩家可以在实际游戏中试着搭配不同的技能与改造以获得最佳效果。除此之外每个技能还有一个精通效果，和特有技能一样，精通效果只有在玩家全部升级对应支部后才会解锁。

医疗支部

名称	初始效果	改造 1	改造 2	改造 3	精通
脉冲	能透过掩体标示敌人以及友军	增加范围以及能标记战利品	能让自己以及友军避免被敌方脉冲扫描到	增加对被扫描目标的伤害	标记使用脉冲的敌人
急救	回复指定范围的友军	能回复倒下的友军	回复效果增加，溢出的回复量会转化成 HP 上限。	在回复的同时能增加使用对象所能造成的伤害	延长效果时间
支持平台	持续回复，同时可以复活倒下的队友	效果增强	移除异常状态，范围内队友获得免疫效果。	范围内队友能获得弹药补充，技能冷却时间减少	效果失效后，范围内队友能获得治疗。
复原连接	治疗范围内友军，复原倒下的队友，溢出的回复量会转化成 HP 上限。	—	—	—	—

科技支部

名称	初始效果	改造 1	改造 2	改造 3	精通
粘性炸弹	发射粘性炸弹，可以远程引爆。	增加伤害以及范围，附加出血效果。	会致盲范围内的敌人。	敌人进入效果范围内时会自动引爆。	炸弹更难被敌人侦查到。
机枪塔	一定时间内射击临近敌人，直到效果时间结束或被敌人击毁。	增加伤害，攻击敌人的同时会标记敌人。	攻击范围减少，但能发出火焰。	被攻击到的目标会进入出点状态。	手动解除效果时炮塔会引爆并造成伤害。
追踪炸弹	自动追踪敌人并引爆	爆炸时会在空中启动并释放燃烧弹	释放毒气	炸弹会释放出子母弹并攻击多个目标	炸弹能越过低矮的掩体
战术连接	增加范围内友军伤害以及爆击几率	—	—	—	—

防卫支部

名称	初始效果	改造 1	改造 2	改造 3	精通
防弹护盾	建立一个可携带式护盾，但使用者只能使用随身武器攻击。	护盾强度变大重量变轻，攻击它的敌人会被标记。	装备护盾的人能提高伤害、击退能力、精确度以及装弹速度。	受到的伤害会转化成治疗	在未受伤的情况下，护盾的耐久度会自动回复。
智能掩护	强化掩体，增加掩体内玩家的伤害以及减少其受到的伤害。	增加更多的伤害以及防御力。	掩体内的玩家会慢慢回复 HP，减少技能冷却时间。	掩体后的玩家不会被脉冲侦查到，攻击的敌人会被标记。	延长离开掩体后的效果时间。
机动掩护	建立一个暂时掩体，可与“智能掩护”一起使用。	掩体范围变大	掩体失效时会伤害其面前的敌人	掩体内玩家不会被脉冲侦查到，而且造成的伤害也会增加。	掩体被攻击时，使用着的防御力增加。
幸存者连接	增加范围内友军防御力以及移动速度	—	—	—	—

天赋

天赋能提供玩家额外的增益效果，相当于玩家的被动能力。天赋能力一般都有其各自的发动条件，例如“复活倒下的特工”能“在10秒内减少双方玩家所受到的伤害50%”。和技能一样，天赋需要玩家升级相应支部后才能获得。玩家最多能装备四种天赋，初始只能装备一种，第二、三、四个栏位会在玩家15级、25级以及医疗支部全部升级后解锁。



专精

专精和天赋类似，需要玩家升级相应支部后才能获得。不同于天赋的是，专精针对的内容一般都较为普遍，内容一般为增加玩家所能携带道具的最大量、增加病毒防护等这种一直会在游戏进程中生效的效果，部分专精还会增加行动基地的功能，诸如定期的免费素材获得、新商店或者靶场，这种专精玩家甚至可以在行动基地找到并获得实质效益。



能力与装备

虽然探员你们都是精英中的精英，但要夺回纽约，除了敏捷的身手和各种黑科技，你们还需要精良的武器装备。可惜的是，在武器装备这方面，即使是联合作战部队也爱莫能助。好消息是，军队在撤离纽约时留下了不少好东西。惟一的问题是，这些东西要不就是被遗忘在这个城市的某个角落，要不就是被某个大坏蛋拿着。但对于特工你们来说，夺回这些装备应该不是什么大问题吧？

角色能力

和一般角色扮演游戏不同，本作并没有什么职业之分，升级也不会增加角色能力，玩家甚至不需要考虑能力点怎么分配。本作相当简单粗暴，能影响玩家能力的只有一个要素：装备。



角色能力分为三大类：火力、体力以及电子零件，分别影响玩家的攻击力、生命值以及技能强度。侧重不同的方面会把玩家的角色塑造成不同的角色，简单而言，偏重火力的玩家会以枪械为主要攻击手段，而侧重电子零件的玩家则可以用技能来改变战局。

这三个能力值还会影响到玩家武器附带的天赋是否能发动，天赋一般会附带在一些质量比较高的武器上。是角色能力优先还是以发动天赋优先将会是玩家需要考虑的问题之一。

武器

不算随身武器（手枪或者短霰弹枪），本作中的武器种类分为突击步枪、冲锋枪、狙击步枪、霰弹枪以及轻机枪五种。每种枪都有着其各自的特点。和其他“刷刷刷”游戏类似，装备质量从低到高分别以灰、绿、蓝、紫以及黄表示，质量越高稀有度越高。

突击步枪无论伤害、精确度还是射速都比较突出，但并没有特别拔尖的地方，适用于任何战况。冲锋枪射速是所有武器之最，但弹匣容量以及射程都不太突出，拥有所有武器中最高的暴击率是其最大的特色。狙击步枪的射速不高，但伤害和精确度是所有武器之最，还附带额外的爆头伤害。霰弹枪近战的威力很大，但其杀伤力会随着目标距离加大而剧减。轻机枪有着所有武器中最大的弹匣，但杀伤力和射程都不太理想，多用于火力压制。

部分高级的武器还会附带天赋，需要玩家的特定能力达到一定数值后才能发动，不过并不是所有效果都那么实用，在游戏初期（30级之前）玩家其实只要注重输出就行。

武器的数值分为伤害、每分钟射速以及弹匣，其余还有诸如精确度、装弹速度、射程以及后座力。其中前三个数值是最能直观显示武器性能的。玩家还能看到在道具栏的左上角有一个DPS（每秒伤害）的数字。值得一提的是，DPS指的是一秒内所有子弹命中所能造成的伤害，而伤害指的是单发子弹的伤害。由此可以看出，毕竟玩家不可能弹无虚发，所以后者的参考价值实质上比前者更高。举个例子，狙击步枪的DPS一般比突击步枪低很多，但实质上每一发子弹却是后者的几倍伤害，如果能打得准的话实际DPS会比前者后者高很多。

玩家还可以安装附件来改造武器的性能，适当运用的话可以弥补武器的缺点并使其更加实用。

防具

本作的防具分为六大类，是影响玩家防御力以及三大能力的主要因素。和武器一样，防具也有质量之分，也可以安装附件，部分高级的防具也会附带天赋。不过和武器不同的是，防具的天赋发动并不需要额外的条件，但是一般只有质量为高档（黄色）才会附带天赋。防具还有附带一些属性来影响玩家的能力，例如增加生命值或者爆击几率等增益效果。

对于初期的玩家来说，装甲和火力是最重要的，不过在升上30级之后，玩家就可以考虑装备一些可以增加能力值但装甲相对比较低的防具，以用来激活附带在武器上面的天赋。

制作装备

除了靠“刷刷刷”来获得装备之外，玩家还可以制作自己心仪的武器。玩家需要蓝图以及相应的素材来制作装备，蓝图可以通过完成支线任务以及购买来获得，素材则可以通过搜索大地图上的指定地点以及拆解装备来获得。

本作的素材和装备一样，也有质量高低之分，不过玩家可以通过用数个低级素材来合成高级素材的方法来积累高级素材。你问我怎么获得大量低级素材？“刷刷刷”啊！另外需要注意的一点是，拆除装备并不一定会获得素材，也有可能什么都没有获得，另外，在暗区内拆除暗区内获得的装备（未回收）将不能获得任何素材。

惟一需要注意的是，有几种特殊素材，诸如带（暗区）的素材以及特工科技材料，是不能互相转化的。前者只能通过暗区素材才能合成，而后者可以转化成一般素材，

但不可逆向转化，即一般素材不可以转化成特工科技材料。特工科技材料可以在暗区通过击杀带名字的敌人以及搜寻特工科技区域来随机获得，一般配合从暗区获得的高级图纸以制作高级装备。

即便是制作装备也是需要看运气，例如武器的伤害，防具的属性以及天赋都是随机的，会在一定幅度内上下浮动。不过玩家还是可以对其进行修改的，如果玩家对防具的属性不满意的话，可以通过消费一定量的金钱或者凤凰点数来“校准”以替换属性，不过替换的属性也是随机的。所以终究还是要看脸。

不过这个方法也只适用于防具，武器不满意的话玩家也只能重新制作一把了。部分高级的蓝图需要玩家使用凤凰点数来购买，购买地点在科技支部（二楼）的左边，校准平台的右边，前提是玩家需要升级科技支部的“特工科技部门”。





探索与战斗

讽刺的是，即便纽约已经不再是以前的那个纽约：街道变成战场，病毒横行，人民处于水深火热当中，有一点是永远不变的，那就是天下没有免费的午餐。对，不管你是特工还是纽约救世主，想获得一样东西，你就需要付出代价。不过纽约毕竟是纽约，只要有心，你总能找到能派上用场的东西。还有别忘了，纽约可等着你来拯救呢，外面可有数不清的事情等着你来完成。

货币

本作有三种货币：一般货币、暗区货币以及凤凰点数。一般货币可以通过打倒敌人、完成任务或者贩卖道具来获得。暗区货币则顾名思义，只能从暗区获得，获得方式是打倒敌人或者探索暗区，值得注意的是，在暗区内贩卖道具只能获得一般货币。

凤凰点数则会在玩家达到30级时开启，玩家可以通过击倒带名字的精英敌人或者完成每日任务来获得，一般用来购买高级装备、蓝图或者改造高级装备用。

任务



■病毒扫描器

本作共有16个剧情任务和数量众多的支线任务供玩家完成。除了最后一个任务“大会厅”是要玩家完成除此之外所有剧情任务后才会解锁之外，其他剧情任务会在玩家夺回行动基地后就能自由选择。当然，这些任务都有等级要求，玩家需要按照自己的等级逐步完成这些任务。

本作的剧情任务并不是太难，只要不和任务等级差太远，即便是单枪匹马，玩家也不会遇到什么障碍，流程也是网络游戏中“副本”的套路：走到A点—和敌人战斗—继续前进到B点—和敌人战斗—走到C点—BOSS战—拿装备奖励—任务结束。加上可以多人合作的缘故，本作的大部分剧情任务在第一次打时难度并不高。

每个剧情任务还有困难以及挑战难度供玩家选择，困难难度下原本一般敌人会变成资深敌人（显示为紫色），而挑战难度则会变成精英敌人（显示为黄色）。困难难度并不高，实质上玩家游玩困难难度时早已是身经百战，无论是技能还是装备都相当齐全，所以打法方面不会有太多变化。

但挑战难度就不一样了，敌人的强度比困难高上一大截，由于在挑战难度下玩家一旦死亡就只能等待队友救援（在非BOSS战区域内，一般以及困难难度死亡后一定时间会复活），而且敌人强度变强，即便是30级身经百战的资深特工，四人组队也难免会失败几次。这时候技能搭配、团队配合以及战术就会起到很大的作用，当然，你还需要一些能在失败中吸取经验且百折不挠的队友。

支线任务则简单多了，内容多是去到指定地点消灭敌人，只是任务的名字各不相同而已。惟一比较特殊的是“病毒研究”，玩家需要在限时内依次找到病毒扫描器并启动，在后期的区域内玩家可能还需要找到开关之类的打开门才能到达扫描器的位置。不过即使失败了也可以重新尝试，所以也不难就是了。

安全屋

游戏中遍布着很多安全屋，解锁安全屋后玩家就可以在安全屋内快速移动。玩家还可以在安全屋内接到相应的支线任务以及获取该地区内所有支线任务的具体位置。另外，安全屋也是本作的公共区之一，玩家能在安全屋内遇到其他玩家并与之组队。

受污染地区

在游戏中玩家会不时遇到一些在小地图上以红色显示的受污染地区，在进入前系统会提示该地区玩家所需的防护等级。如果玩家等级不够的话，进入后玩家的氧气槽会快速减少，耗光后HP就会开始减少直到死亡。防护等级只有通过升级医疗支部才能提升，为了更有效率地探索地图，推荐玩家优先把其对应升级购买。

收集要素

本作的收集要素很多，但大多只要玩家接近后就能获得，其中坠毁无人机需要玩家击破无人机才能获得。值得注意的是，其中一些收集需要玩家进入或者完成特定剧情任务才能收集到。收集会在玩家靠近后显示在小地图上，在此建议玩家在游戏初期



无需过于在意完成收集，在升级防卫支部的“警犬单位”后，玩家只需要完成区域内的所有支线任务便能显示该地区所有的收集位置，之后按图索骥即可。

战斗



本作的战斗系统有点类似育碧旗下的另一个游戏《幽灵行动》系列”，无论你的装备有多好，与敌人正面冲突永远不是个明智的选择。熟练运用掩体和走位攻击敌人侧面可以有效地进行战斗。

本作的敌人会相当积极地靠近掩体内的玩家以及从侧面攻击玩家，多人合作时还好应付，但单人时难免会觉得有点吃力，利用机枪塔等技能可以一定程度上减轻战斗压力。另外值得一提的是，玩家的很多“黑科技”，例如机枪塔和追踪炸弹都是会被敌人的攻击破坏掉的，玩家可以利用这点来吸引敌人的火力。

玩家HP被打光后会进入“倒下”状态，此时靠近或者利用技能（例如支持平台）可以把倒下的队友救活。如果长时间处于倒下状态或者期间受到一定量的敌人攻击，玩家便会进入“死亡”状态，不过即便如此，队友靠近后还是能把玩家救活的，只不过所需的时间更加长而已。

玩家还可以在战斗中使用道具，除了最常用的医疗包之外，玩家还可以使用其他一些道具来获得相对应的增益效果。道具以及效果如下：



名称	效果
巧克力棒	移除身上的异常状态
水	对精英敌人伤害增加 20%
汽水	技能冷却时间减少 30%
罐头	治疗效果增加 40%
爆破子弹	射击有机会造成范围伤害
燃烧子弹	射击有机会造成着火伤害

本作中还存在着各种异常状态，异常状态大多由敌人的投掷型武器（手雷）造成，由于手雷的效果范围会以红色显示出来，所以立即躲开就能回避。利用巧克力棒或者等待一段时间后异常状态便会消失。当然，由于自身技能也能对敌人造成异常状态，灵活利用来对付敌人也是个不错的选择。例如失明与燃烧状态都能让敌人失去行动能力，利用附带这些异常状态的技能攻击敌人能起到事半功倍的作用。

名称	效果
中断	相当于 EMP，能让你的技能失效，玩家将不能使用技能，而且冷却时间也会停止。
流血	一段时间内持续造成伤害，不能回复生命值。
混乱	玩家的命中率降低，移动速度变慢，屏幕信息也会出现混乱。
失明	命中率降低，画面会在短时间内变成一片白光。
触电	一段时间内持续造成伤害，失去掩体效果且无法移动。

敌人种类与势力介绍

总统的 51 号政令赋予了国土战略局特工们凌驾于法律的权力，但这并不意味着你们就能走上纽约街头以救世之名滥杀无辜。现在纽约被三大势力控制着：净化者、赖克斯以及幸存者军队，除此之外还有数之不清的暴徒，甚至一些你们的前辈也成为了我们的敌人。你在外面大战四方的时候，可千万别把枪口转向错误的方向。

敌人种类

本作的敌人种类有很多，有一般杂兵（表示为上箭头）、突击兵（表示为闪电符号）、投掷手（表示为炸弹符号）、机枪兵（表示为火箭炮符号）、重甲兵（表示为盾牌符号）、医疗兵（表示为十字架符号）、工程兵（表示为扳手）和狙击手（表示为准星），其中精英敌人和上述敌人不同，一般都有着其独特的攻击方式。不同势力的同一种类敌人也不近相同，简单来说，装备越精良的势力，其杂兵就越难缠。

一些敌人有着弱点，对着弱点攻击能起到奇效。例如攻击投弹手的挎包以及机枪兵背后的弹药包能使其引爆并让其受到巨大伤害，平时战斗时不妨多用。

部分剧情任务中玩家还会遇到和自己一样的“叛变特工”，他们不光拥有着和玩家类似的技能，例如放炮台以及追踪炸弹等等，还会使玩家的技能失效，十分难缠。不过一般都是以 BOSS 身分出现，多人合作的话利用地形以及人数优势猛攻即可。

势力介绍

就如前文所说的，本作中的敌人分为了几个势力，每个势力都有着自己的故事以及其相应的剧情任务。就暂时的游戏版本而言，玩家的主要目标就是把这三个势力都赶出曼哈顿。以下势力以其活动范围从东到西为顺序介绍。



暴徒

暴徒是纽约中没有成群结队的犯罪分子的总称，他们中有的人之前可能只是与犯罪无缘的平常人，只是因情况所迫走上犯罪道路，但无论如何，他们都是玩家探索中最常见的敌人之一。和其他三个势力相比，他们的装备是最差的，其地位相当于其他角色扮演游戏中的“新手怪”。



特色：

暴徒的敌人类型甚至没有其他势力多，一些较为“高级”的兵种，例如机枪兵或者工程兵，玩家在一般探索中都很难遇到，他们只会在一些高难度副本中出现。他们的杂兵甚至装备的都不是自动武器而只是手枪，投弹兵扔出的炸弹多为实际杀伤力不足的烟雾弹，被击中的玩家会短时间内进入“混乱”状态。突击兵也是众多势力中装备最寒酸的一个，只有近战兵器而且毫无防护。



净化者

净化者原是纽约市的工人们，在失去家人的悲伤以及对病毒的恐惧中失去了自我以及正常人的价值观。他们主张利用火焰净化一切他们认为不洁的东西。防毒面具以及喷火器成为了他们的标志，他们同时也是本作中玩家遇到的第一个有组织的敌对势力。

特色：

就和上文介绍中说的一样，喷火器是他们的标志之一。除了投弹手以及突击兵之外，他们的几乎全员都装备着喷火器，在近身战斗时能发挥出极其惊人的战斗能力，因此如何不被他们近身成为了与他们战斗的最大课题。但与此同时，他们背后的燃料瓶也因此成为其最大的弱点，攻击燃料瓶能使其引爆并秒杀他们。

和暴徒们不同，他们的投弹手携带的是杀伤力十足的燃烧弹，其杀伤效果会在原地持续一段时间，玩家必须时刻注意自己的站位以免出现无路可逃的窘况。和其它势力相比另外一点不同的是，他们还有一种携带大型喷火器的精英敌人，其火焰喷射范围比一般杂兵远很多，但与之相对的是他并没有其他远程攻击手段，拉开距离与其周旋是个不错的选择。



赖克斯

和无组织的暴徒以及宗教狂热者般的净化者相比，赖克斯是不折不扣的犯罪者大军。他们之前都是赖克斯岛监狱的囚犯，由于病毒的进一步扩散，监狱的看守极速减少，囚犯们在拉瑞・巴雷特的带领下越狱成功并成为了纽约这块“无主之地”的“首领”。由犯罪者组成的赖克斯对制服，严格来说就是执法部队有着非同寻常的仇恨感。橘黄色的囚服成为了这个势力的标志。

特色：

从装备来看，赖克斯是暴徒的“升级版”。他们中的一般杂兵换上了自动武器，攻击力比暴徒高上不少。投弹兵的武器也从烟雾弹换成了杀伤力更高的手雷。值得注意的是，他们的突击兵拿的并不是冷兵器而是霰弹枪，这就意味着他们拥有着一定的远程攻击能力，多个突击兵同时来袭的时候请小心应付。



幸存者军队

就和其名字一样，幸存者军队由前美国军队军人组成，这支由于病毒被紧急从国外调遣回国的部队对政府的决议十分不满，在曼哈顿危机爆发的时候他们请求过从疫区撤离，却遭到政府否决。心灰意冷的他们在指挥官查尔斯・布利斯的带领下自立门户，以法西斯的形式，开始了他们对纽约的统治。

特色：

所有势力中最强大的一个，简单而言就是全员正规军配置。他们中的很多兵种都是其他势力的强化版，很多在一般探索中不会出现的兵种，例如机枪兵或者重装兵都有可能在出现在街道上被玩家遭遇到。

他们的突击兵同时兼备近身以及远程攻击能力，这使得他们可以从很远的地方就开始发动攻击。另外，他们的投弹兵使用的是榴弹发射器，发动时间和间隔时间与其他势力的投弹兵相比更短。但由于射击有弧度的缘故，利用地形（例如较高的掩体）可以轻松躲过其轰炸。

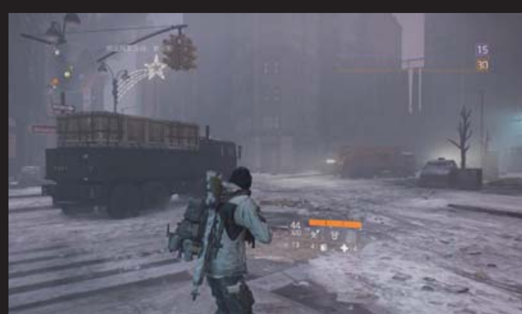
暗区

该向你们汇报的情报也汇报得差不多了，这次的培训也差不多告一段落了……嗯？你问地区中间那个显示为红色的区域是什么？那是病毒传染最严重的地区，政府建立了巨大的墙壁以隔离这些地区。不过这也不意味着里面就是死城一座，里面还是盘踞着相当一部分的犯罪分子。当年军队仓促撤离时留下的好装备也被遗留在这个区域里。不过我推荐是没什么事就不要进去，毕竟暗区外还有 JTF 在维持秩序，暗区里面可是真正意义上的“三不管”状态。而且一旦你进去，我们与你的通讯将会被干扰然后中断，所以不管你遇到什么危险都没有人能救你，当然，相对应的，你做什么坏事也没有人会知道……

探索前需知

暗区是本作的特色之一，同时也是本作惟一的 PVP 部分。如果说暗区外的区域还是一个可以当做单机游戏玩的部分，那么暗区就是一个传统意义上的类似 MMO 游戏的区域：PVP、独立的等级、更好的装备以及相对应的死亡惩罚。对于没什么组队经验，对 PVP 也不太感兴趣，倾向于独立独行的玩家来说，笔者并不推荐过早进入暗区。毕竟在本作中，除非是对“刷刷刷”特别喜欢，要不然在 30 级满级之前刷装备其实是件没什么意义且浪费时间的事情。毕竟在前期刷到极品装备的几率不高，而且也不实用（角色升几级可能就要换成相应等级的装备）。

进入暗区并没有什么门槛，过了序章夺回行动基地后就可以进入了，但暗区还是有一个推荐等级的（10 级以上），推荐玩家初期还是不要进入为妙。之后暗区会按照玩家的等级作出相应的调整（例如 30 级的玩家能进入的暗区至少也会是 30 级），由于里面的敌人至少都是紫色（资深），所以没一定技能以及装备基础单枪匹马进去基本就是送死。组队进入暗区是个相当不错的选择，但鉴于暗区规则的特殊性，野队有时候甚至比单枪匹马还要危险。



暗区有很多规则都和一般区域不同，详细的后文再说，但有一点玩家是必须要知道的，那就是一般区域内的敌人刷新是有规律的，他们只会沿着一条固定的路线巡逻并随机刷新，玩家杀死他们后，过一会后原地并不会无缘无故突然凭空出现一堆杂兵。但是暗区却不同，敌人的刷新规则和一般网络游戏类似，他们会在一些地点按一定频率刷新。鉴于育碧服务器的特殊性，敌人“凭空出现”的几率并不低，而且暗区里的敌人由于比较强力，一旦迎面遇到玩家大多凶多吉少。独狼玩家必须注意这点，在一些区域不宜逗留过久。

暗区等级以及暗区货币

暗区等级独立于玩家等级，在暗区内击杀敌人就能获得经验值并提升暗区等级。暗区等级并不会影响玩家的技能以及能力值，它只影响玩家所能装备的暗区装备以及暗区内所能开启的宝箱。由于暗区装备一般比同等级和同稀有度的其他装备要好很多，因此提高暗区等级是装备这些极品装备的前提条件。

暗区货币与暗区等级类似，也是独立于一般货币的存在，只能用来购买暗区装备或者在暗区内购物用，获得方式只有杀死暗区敌人或者开宝箱，贩卖暗区装备并不会获得暗区货币。



死亡惩罚

和一般区域不同，在暗区内死亡是会受到死亡惩罚的。死亡惩罚包括掉落身上的“受污染装备”、损失经验值以及损失暗区货币。玩家的暗区等级越高，死亡惩罚就越重。死亡惩罚还和玩家当前的状态有关，如果玩家现在处于叛变状态，则玩家的死亡惩罚会随着叛变等级的提高而变重。

值得注意的是，玩家死亡后掉落的物品属于公共物品，这就意味着不光是其他玩家能够获得这些物品，如果玩家动作够快，回收自己的“遗物”也是有可能的。

叛变

在暗区内，除了自身队伍成员之外，玩家和所有玩家之间的关系都是中立关系（除叛变玩家外）。对他们发动攻击就会使自己进入叛变状态，叛变的玩家会进入“红名”状态，继续杀害玩家则会让叛变等级提高，到最高时暗区内的所有玩家都会得知叛变玩家的位置，此时击杀叛变特工并不会进入叛变状态，相反，所有参与击杀叛变特工的玩家都能获得相应的奖赏。

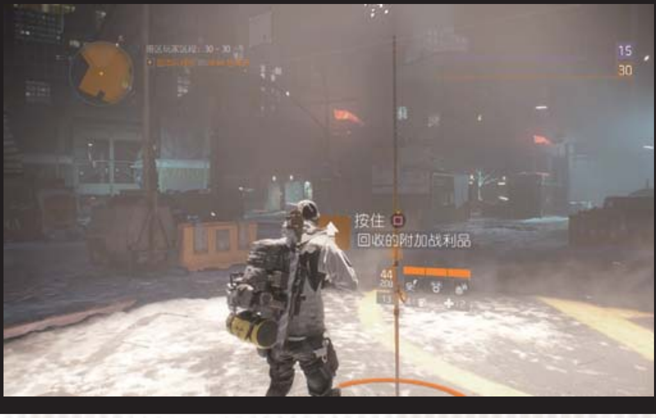
叛变等级会随着玩家击杀对手的数量增加而提高，等级提高的同时悬赏也会提高，玩家被通缉的时间也会变长，死亡惩罚也会变重。与之相对应的是，如果玩家成功在通缉状态下存活，不光能解除叛变状态，还能获得与自身悬赏相对应的奖励。另外，处于战斗状态时，通缉倒计时并不会减少。

被污染的物品

在暗区内获得所有道具以及装备都属于“被污染的物品”，玩家需要到达撤离区发射信号弹（按住 X/ □键）呼叫直升机才能真正意义上的“获得”这件物品。

玩家发射信号弹后，整个暗区的玩家都会得知“某某玩家在某某地点呼叫了直升机”。无论是居心不良的（潜在）叛变玩家，还是单纯想“搭个顺风机”的玩家都会被吸引过来。

除了玩家之外，被吸引过来的还有数量众多的敌人。这也是独狼玩家在暗区内遇到的最大问题之一，由于直升机到达需要一分半钟，然而它只会逗留半分钟左右。过短的逗留时间导致独狼玩家很难清空闻风而来的敌人，因此“二次呼唤直升机”几乎不可避免，这也是笔者推荐组队进暗区的原因之一。



独狼生存指南

并不是所有玩家都能时刻找到三个好队友一起闯荡暗区，独狼生存成为了很多玩家在暗区不得不面对的问题之一。不过从游戏的世界观来看，独狼也不失为一种享受暗区的方法，独自一人面对这个残酷的无法之地也是个不错的游戏形式。以下是笔者在暗区“独来独往”一段时间后的经验，希望能帮助到各位“独狼”。当然，如果玩家你能找到与你一起组队的好友那就更好不过了。

不要叛变！

虽然 PVP 是本作中不可避免的一个要素，但独狼就代表你一旦进入叛变状态，要不就是一对多，要不就是一对一。无论是哪种状况，全身而退的几率都不会高到哪里去。加上随处可见的高级杂兵，安全脱身的难度可想而知。

与其风险相比，本作的叛变奖励并没有想象中那么高，“赏金猎人”的获益甚至和叛变差不多而且安全。“开第一枪”只会让对方有“正当防卫”的理由罢了。

不过暗区的趋势是现在出现了一堆“碰瓷党”，他们热衷于趁玩家与 NPC 交火之时挡在玩家的开火路线上，待玩家进入叛变状态后将玩家一举消灭。对于这种玩家笔者的建议是开枪前注意附近玩家的走位，武器在开火时尽量采取“点射”的方法，这样可以避免“误伤无辜”的情况出现。

一切以存活为优先

在暗区内，存活成为了独狼们的第一要务，毕竟一般情况下，只要你倒下了，基本就不会有人来救你了。技能搭配以及能力值都要以提高生存能力为目标，技能“支持平台”是个相当不错的选择。脉冲虽然看起来相当实用，但对于独狼来说意义不大。另外一个技能可以选择机枪塔或者防弹护盾，前者可以吸引火力后者可以挡枪档炮，不过选择后者的话玩家还需要一把不错的随身武器作为搭配以提高相应的输出能力。特有技能则推荐复原连接和幸存者连接，前者回血后者增加防御力，在逃命的时候能起到不错的作用。

输出能力对于独狼来说也相当重要，尽早结束战斗对生存有着极大的意义。武器方面推荐一把自动兵器作为常用武器，另一把则可以选择狙击枪。自动兵器的选择有很多，突击步枪更加稳定，但在提高暴击率以及暴击伤害的前提下，冲锋枪是个更不错的选择，轻机枪的大容量弹匣能让玩家更从容且长时间地输出，但在暗区并不是相当实用。玩家

可以根据自己的能力以及装备属性来选择适当的武器。选择狙击枪的原因是因为其单发威力大，在对付一些移动缓慢的敌人（例如机枪兵或者狙击手时）能起到相当不错的效果，在瞄得准的前提下，其爆头伤害增加的效果还能增加玩家的输出。

推荐狙击枪的另一个原因是自动武器的弹药消耗速度相当惊人，对于独狼来说，很可能一两场战斗后其主要武器的弹药就会耗光，狙击枪的射速较慢且精确度比较高，所以虽然弹药总量不多，但和自动武器相比更加耐用。

不要乱捡东西

在全部支部升级完毕的前提下，玩家最多能携带九件被污染的物品。而玩家只要回收了一件道具，其角色背后便会出现一个显眼的黄色背包。对于不怀好意的玩家来说，一个背着黄色背包的孤身玩家无疑是个“好目标”。因此独狼在探索暗区时，应该把自己能捡到的东西的质量最优化，绿色以及蓝色的装备基本不需要考虑，紫色的装备可以根据实际情况捡取，只优先捡取比自己身上好的或者质量为黄色的道具。毕竟对于独狼玩家来说，获得极品装备已经不容易了，之后还要从撤离点成功回收就更难了，没必要为了一些垃圾装备而送命。

当个好人

其实暗区里大部分玩家心里想的都是和各位独狼一样的：刷点好装备，然后走人。为了杀玩家而进入暗区的玩家只属于少数，因此保持一个友好的游戏态度可以让你在暗区的生存几率提高。由于在暗区内玩家与玩家的初始关系都是中立的缘故，所以实际上在很多情况下，玩家与玩家之间都是各走各的路互不干涉，顶多就是打野怪时并肩作战而已。遇见倒下的玩家可以去试着救援，有麦且语言过关的玩家还可以用语音来跟对面聊个天什么的，利用特定表情（按下十字键↓），使用“开合舞”什么的甚至可以在暗区开个舞会什么的（笑）。

成就 / 奖杯列表

本作的全成就 / 奖杯不难，并没有什么需要“刷刷刷”的部分，“通关 + 全收集 + 支部全升级”就可以解锁差不多70%的成就 / 奖杯。“毫无畏惧”、“坚强斗士”和“团结就是力量”可以通过每日挑战慢慢完成。对于装备早已成型的30级玩家来说，“毫无畏惧”毫无难度，而“团结就是力量”比较考验队友水平，但实质上会在低难度的剧情任务中顺便解锁。

“坚强斗士”是三者中最难的，懒得刷装备堆能力的玩家可以试着组队去挑战“林肯隧道检查点”，这个任务并不算很难而且地形也很适合慢慢推进，难点在于隧道掩护NPC拆炸弹和末尾的BOSS战，前者可以在第一波杂兵来袭时留一个活口，之后安静等待倒计时结束即可，这样就可以免去后面两波杂兵的攻击，而末尾的BOSS战中，建议玩家把敌人引到刚才掩护NPC的隧道中慢慢消灭。那里地形易守难攻，而且敌方狙击手很难打中隧道里的目标。由于本剧情任务的BOSS是狙击手的缘故，近战能力相当之差，清完杂兵后的BOSS也只是待宰的羔羊而已。挑战难度下耐心是相当重要的，千万不要推进得过快，如果倒下的话就立即往后方爬，即使死亡也争取死在一个敌人火力没那么猛烈的地点以方便队友救援。见到队友倒下后也别急着去救，由于死亡后还是能够被复活，但全员倒下就完了，先优先保证自己存活，当形势稳定下来时再考虑拯救队友。

暗区相关的成就 / 奖杯都不难，即便是孤狼也可以顺利解锁，但一些成就 / 奖杯，诸如“我就是法律”，组成四人小队，然后通过离队的方式互刷的效率无疑是最高的。

名称	点数 / 杯种	解锁条件
顶级特工	–/ 白金	解开所有的奖杯
全面启动	10/ 铜	完成序章
爆发点	10/ 铜	完成剧情任务“百老汇商场”
热得受不了！	10/ 铜	完成剧情任务“汽油弹制造场”
罪与罚	10/ 铜	完成剧情任务“列克星顿活动中心”
有电才有力量	10/ 铜	完成剧情任务“沃伦盖特发电厂”
耳听八方	10/ 铜	完成剧情任务“屋顶通讯继电器”
来！战个痛！	25/ 铜	完成剧情任务“大会厅”
有得必有失	10/ 铜	完成剧情任务“俄国大使馆”
非做不可	10/ 铜	完成剧情任务“中央车站”
落幕	25/ 铜	完成支线任务“未知的讯号”
顶级特工	45/ 金	特工等级达到 30 级
马拉松	30/ 铜	激活所有的安全屋
毫无畏惧	50/ 金	在困难难度下以等级 30 完成所有的剧情任务
坚强斗士	20/ 铜	用挑战模式完成一项任务
团结就是力量	40/ 银	在 30 级完成一项剧情任务，队伍没有人倒下或者死亡
过去的阴影	25/ 铜	启动全部 ECHO
嗡嗡嗡……	25/ 铜	收集全部无人机航拍照片
生存专家	25/ 铜	收集全部生存指南
特工日记	25/ 铜	收集全部手机通话
发现者	25/ 铜	收集全部失踪特工的个人档案
事故报告	25/ 铜	收集全部事故报告
站稳脚跟	5/ 铜	启用行动基地
解救工程师	10/ 铜	完成剧情任务“地铁停尸间”
解救博士	10/ 铜	完成剧情任务“麦迪逊战地医院”
解救上尉	10/ 铜	完成剧情任务“林肯隧道检查点”
现有技术	50/ 金	完全升级行动基地
技能精通	10/ 铜	装备 10 中不同的技能配件
技能击杀	15/ 铜	使用技能杀死 50 名敌人
人道主义者	10/ 铜	购买警犬单位和儿科护理站的行动基地升级
招牌动作	25/ 铜	启用任一特有技能 100 次
天赋异禀	10/ 铜	启用天赋时完成一次击杀
成功的第一步！	30/ 银	完成升级任一支部
大幅翻修	30/ 银	完成升级任二支部
闪亮亮	30/ 银	用优质或者高档物品放进所有的装备空位
慧心巧手	15/ 铜	制作 10 个物品
工匠大师	20/ 银	制作一项高档物品
拆解专家	20/ 铜	拆解 100 个物品
三五成群	10/ 铜	加入或建立一个队伍
医护兵！	15/ 铜	在多人合作中复活队友 20 次
全部交给我	25/ 铜	在队伍中治疗或增益友军 100 次
建立人脉	30/ 铜	组队完成 20 项任务
把门关上	5/ 铜	在掩体时关上车门
军火大亨	20/ 铜	用 6 种枪杀死敌人
值得期待	10/ 铜	从暗区回收一件受污染的物品
大量回收	30/ 铜	在 8 个回收区域全都有回收物品
抢到好东西！	20/ 铜	从暗区回收一项优质或高档物品
猎头人	15/ 铜	在暗区杀死一位有名字的精英
你已榜上有名	20/ 铜	在暗区杀死 10 位有名字的精英
追求正义！	15/ 铜	杀死一名叛变玩家
我就是法律！	20/ 铜	杀死 20 名叛变玩家





GUNDAM BREAKER 3

Destroy the huge Gundam and customize your own strongest Gundam ガンダムブレイカー3

对应游戏版本：1.02
通关时间：15 小时左右
白金时间：50 小时以上

高达破坏者3	BNEI	动作
多机种	GUNDAM BREAKER 3	中文版
	2016年3月3日 | 本地1人、本地局域网1~4人、在线1~4人	对应年龄：全年龄
	售价为PS4：509港币、PSV：429港币	

距离前作的发售过了一年后，登上 PS4 平台的《高达破坏者 3》以更细致的模型细节和自由度给玩家带来了视觉上的全新享受，虽然在整体操作上依然沿用前作的系统，不过装备细节的追加和多周目的设定能够扼杀玩家更多的游戏时间。

文 秋沙雨 美编 NINA

游戏小贴士

在游戏开始时玩家可以自由切换台版翻译（钢弹）与港版翻译（高达），本文的译名以港版翻译为主。

本作的中文版与日文版存档共通，除了机体名字会乱码之外不会有任何问题，不同语言版本在不同服务器里能够使用在线功能，例如中文版的游戏放在日服的 PSN 账号里使用的话也可以登陆多人游玩柜台，不过不能够直接跨服联机对战。

PS4 和 PSV 之间的存档继承通过设置页面（START/OPTION 键打开）的“Cross-Save”功能进行上传和下载，在进行了存档的上传或下载之后，短时间内无法连续进行存档的存储。

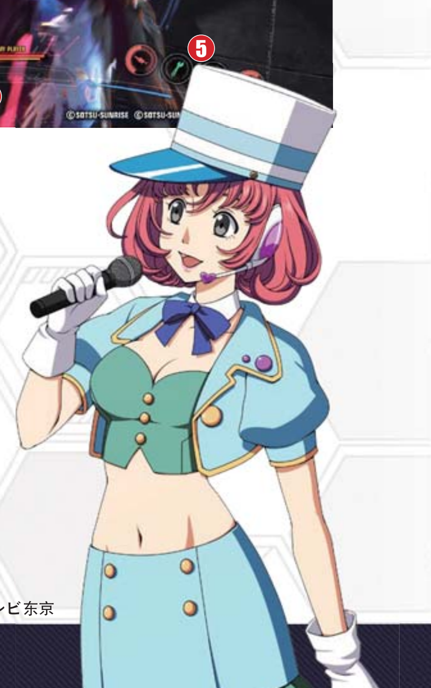
两个机种之间无法进行跨机种的在线联机。

系统

界面说明



①王牌点数与重试券
②玩家的生命值（或者目前所用外置武器的生命值）与冲刺量表
③目前所选择的选择性装备以及残弹量
④觉醒量表，（左）盾牌武装的耐久值，（右）射击武器的耐久值
⑤EX动作列表
⑥雷达
⑦目前锁定的敌机信息，红色为生命值、蓝色为盾牌量表、黄色为机会量表
⑧友军的生命值与机体名



操作说明



PS4 版的操作类型有 7 种，PSV 版的操作类型有 6 种。
以下以第 1 类型作为默认的操作。

PS4	PSV	功能
R2	L	切换类型/射击攻击
R1	R	切换类型/防御/（按住+○/□/△/×）发动动作
R1+R2	R+L	使用盾牌武装或者展开防御力场
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	转动镜头/（锁定模式下）切换目标
十字键	十字键	选择/切换选择性装备
○	○	确定/使用选择性装备
×	×	取消/跳/推进/受身
□	□	轻攻击/救助同伴
△	△	重攻击
OPTIONS	START	打开菜单/（长按）任务出击
触碰版	SELECT	打开对话菜单
向上划触碰版	长按SELECT	进行文字输入聊天
L2	触屏（左下角）	切换射击模式
L1	触屏（右下角）	切换锁定模式
R3	触屏（左上角）	切换救援模式
L3+R3	触屏（下方）	进入觉醒模式/使用爆发动作

EX动作

各武器以及部分机体部件都会有自带的 EX 动作，其中武器的 EX 动作基本都是共通的，一种武器的初始 EX 动作有两种，在将熟练度练上去之后还能够拿到升级版的 EX 动作。和前作不同，本作的 EX 动作在进入战斗之后不能马上使用，需要先积攒 EX 槽之后等右下角的 EX 动作图标变成红色了才能改使用。除了回复类和辅助类的 EX 动作可以随着时间的流逝回复之外，绝大多数 EX 动作都需要通过攻击敌人或者受到敌人攻击来进行回复，通过部件合成等手段可以提高 EX 槽的积攒效率。



当 EX 动作的熟练度练至★之后，哪怕机体不装备所要求的武器或者部件，也能够使用该 EX 动作。

盾牌武装/防御力场

在装备各类盾牌时根据盾牌的不同，玩家可以使用各种盾牌武装或者防御力场，按下 R1+R2 键（L+R 键）就能够进行使用，盾牌武装的 DPS 也可以通过部件合成来增加。



米莎的消失 在剧情进行到CHAPTER 04时进入商店柜台的话会发现米莎不在那里。

选择性装备

选择性装备是使用十字键来进行切换的装备，按○键就能够使用。

选择性装备分成两种，一种是通过任务奖励或者商店购买的道具类，这类装备在每场战斗都有使用次数限制，任务结束后次数会再次回复，所以不需要重复购买或者重复刷任务，这类道具能够进行回复、妨碍敌人或者进行特殊攻击等等。

另一种则是与玩家装备的部件有关的选择性装备，例如装备刹帝利手臂时能够装备浮游飞翔炮，装备 GN-X 的 GN 盾牌时就能够使用 GN 力场等等，这类装备有一些是可以无限使用的，例如次元霸王流拳法或者刀剑攻击，而另外一些则是需要经过一段冷却时间之后才能够继续使用，例如长距离激光炮或者 GN 力场等等。部分选择性装备按一下○键和长按○键时的攻击效果也是不一样的，有时候按一下○键的攻击不会因为选择性装备槽进入冷却时间而变得无法使用。



觉醒模式与爆发动作

在战斗里攻击敌人之后就会积攒觉醒槽，当屏幕下方的觉醒槽积攒满并变成红色之后，按下 R3+L3（碰触屏幕下方）就能进入觉醒模式，在觉醒模式下玩家的选择性装备、EX 动作等槽的积攒速度会加快，生命值还能够自动回复。

在觉醒模式里再次按下 R3+L3（碰触屏幕下方）的话就能够使用爆发动作。爆发动作能够在装备页面里设置，装备不同的机体部件能够使用不同的爆发动作。和 EX 动作一样，爆发动作也有熟练度设定，熟练度练至★之后，哪怕不装备所要求的部件也能够使用该部件附带的爆发动作。



武器介绍

在本作里各武器的基本攻击都有变化，有时候通过战斗或在商店里购买获得的相同类型的同名武器的△键与□键攻击都会有所不同。

在一周目剧情后期，玩家就有几率能够获得附带额外伤害的武器，额外伤害包括：附加伤害（增加伤害值）、火属性伤害（增加伤害值和爆炸效果）、溶解属性伤害（增加伤害值和零件卸除几率，并有一定几率让敌人陷入生命值不断减少的溶解效果）、雷属性伤害（增加伤害值和零件拆卸几率，并有一定几率让敌人陷入麻痹效果）、冰属性伤害（增加伤害值，并有一定几率让敌人的攻击变慢）。

下面为各位简单介绍一下各武器以及它们的 EX 动作特点。



近身武器

●军刀

MS 的标配武器，在游戏一开始时玩家的默认武器（哪怕继承存档了，在第一关也依然是只能用军刀）。操作起来简单易上手，攻击速度也较快。EX 动作为正前方的剑气斩击与正前方的横向周身攻击。

●双军刀

双军刀的攻击速度在诸多武器之中算是最快的（不算赤手空拳的格斗的话），△键攻击的多段连击只要能够抓住敌人的空隙就能够无限连，但是部分武器的攻击范围狭窄以及 EX 发动时的无敌时间短是缺点。EX 动作为向正前方发射的剑气，以及一定时间内出现在玩家周身范围并能对敌人造成连续伤害的多把光剑。

●大剑

大剑在剑类武器里是攻击范围最大的，不仅威力大，而且可以很容易地将敌人的部件打飞。△键攻击还能够进行蓄力，蓄力攻击用来拆机比较方便。在进行蓄力时使用一些自动类的攻击（机枪的 EX 动作或者是选择性装备的浮游炮之类的）来进行掩护的话是再好不过了。第一种 EX 动作是先横向再纵向的浮空攻击，用来拆机的话很方便，第二种 EX 动作是拔刀的居合斩。

●长矛

长矛的通常攻击的范围很广，其最大的特点就是△键的正前方突进攻击，不仅能够迅速冲向敌人，还能够用来进行躲避，连按△键还能使用多段的突进攻击。EX 动作是对正前方敌人的连续突刺攻击和高空下落攻击。

●战斧

战斧的最大特点就是能够长按△键破除敌人的盾，机动性较差以及攻击范围短的缺点比较恼人。EX 动作是周身范围的攻击和可移动的旋风攻击（类似于陀螺）。

●战鞭

战鞭有着近战武器里最长的攻击范围，而且动作灵活，在游戏初期技能效果不足的情况下是乱战时积攒 EX 槽和觉醒槽的好帮手。EX 动作是给予前方大范围的敌人附带麻痹状态的周身范围冲击波攻击和将敌人吸引在原地并不断给予伤害的黑洞。

●双头刃

攻击范围大是该武器的最大特点，在乱战时十分好用。EX 动作为原地发动的回旋攻击（如果在空中发动的话还能停滞在半空中）以及在原地给予敌人连续不断伤害的旋风攻击，后者的实用性比较大。

●格斗/拳法/勾爪

这三个都属于同一类武器，攻击范围在近战武器之中是最短的，同时灵活性也是最高的。而在三者当中爪击的攻击范围要比格斗与拳法更大一些，同时爪击还能长按△键抓取陷入硬直状态的敌人将其抓在原地，如果周身有可以自动进行攻击的武器（机枪的 EX 动作或者是浮游炮之类的）或者是和其他人联机时就能够对敌人进行集中攻击。

格斗的 EX 动作为周身范围的地面冲击波攻击和直线范围的突进攻击（突进期间为无敌状态）。

拳法的 EX 动作为能够让攻击拥有拆卸敌人部件效果的气场与根据气场的状态所能使用的特殊拳法（对拆卸敌人部件有奇效）。

勾爪的 EX 动作为一边冲向敌人一边进行连续攻击的突进攻击与敌人无法用力场来防御的投技。





射击武器



●步枪

连打 R2 键（L 键）能够进行连射，长按的话就会变成能够将敌人部件打飞的蓄力射击。EX 动作是长距离的正面激光射击与从敌人正上方发射的弹雨。

●双步枪

连射性要比步枪更好一些，在射击时长按□键还能够左右往返跳进行射击。EX 动作是左右枪支的连续射击和发射有追踪效果的蓄力光弹。

●机枪

按住 R2 键（L 键）能够进行连射。EX 动作是对敌人进行附带麻痹效果连射以及浮在身边并能够进行掩护射击的光球。

●长型步枪

射程在枪械武器中是最长的，而且容易打掉敌人的部件，是使用射击模式时获益最大的武器（包括 EX 动作的输出在内）。长按 R2 键（L 键）的话可以使用长距离的持续射击攻击。EX 动作是正前方的长距离激光和长距离连续照射。

●格林机炮

使用方法和机枪差不多，按住 R2 键（L 键）能够进行连射，射程比机枪更长一些。EX 动作是对目标的连射攻击（附带负面状态）以及双手持枪的扫射攻击。

●火箭炮

攻击范围广是该类型武器的最大优点，不够连射性较差，而且在 PSV 版联机时使用的话极大几率会掉帧。EX 动作是正前方大范围的连射（在 PSV 版的混战里很容易掉帧）以及将敌人定在原地给予连续伤害的攻击。

装设

部件介绍

部件类型	说明
近战武器	会对机体的近战DPS产生影响。
射击武器	会对机体的射击DPS产生影响。
头部零件	会对机体的耐久值产生影响。
身体零件	会对机体的耐久值、反应速度和推进器容量的数值产生影响。
手臂零件	会对机体的耐久值产生影响。
腿部零件	会对机体的耐久值和移动速度产生影响。
背包零件	会对机体的耐久值和喷射速度产生影响。



快速离开装设区域 在进行完部件的挑选或合成之后按下×键会出现一个菜单，直接选择最下面的“机库”就能关闭装设页面。

部件类型	说明
盾牌	会对机体的物理防御与镭射防御数值产生影响。
创作者零件	通过在商店购买可以获得的部件，一种零件可以给机体追加一个选择性装备，同时装备同一种战斗用的部件也只能获得一个选择性装备。
动作	可以设置机体的EX动作、爆发动作、爆发类型、选择性装备和移动方式。

数值名称	说明
耐久值	当受到攻击时数值就会减少，数值为0时就会陷入战斗不能的状态
近接DPS	影响近距离攻击威力的数值
射击DPS	影响射击攻击威力的数值
物理防御	影响对物理攻击的耐性
镭射防御	影响对射击攻击的耐性
反应速度	影响攻击速度
移动速度	影响移动速度
喷射速度	影响使用推进器移动时的速度
推进器容量	影响推进器槽的减少速度



组装



各部件的可持有数是有上限的，除了塑胶之外，各部件的最大持有数上限为900，塑胶的持有上限为1400。顺便一提，GP的上限为99999999。

部件稀有度从低到高分为常见（白色）、稀有（绿色）、罕见（蓝色）、独特（紫色）、传说（金色）五种。每种稀有度的可装备效果数是有限制的，常见和稀有为5个，罕见为6个，独特为8个，传说为10个。

规格分为HG与MG两种。武器可以按照种类来进行分类。其他部件没有种类分类，如果平时想要整理部件的话建议按照作品分类来整理。

合成系统

在部件页面按下□键就能够选择合成系统来进行该部件的合成。

●单独合成



能够进行效果的继承与部件稀有度的提升，效果可以自由选择，可以移除消耗部件的效果，也可以移除合成本体部件的原有效果，通过效果的安装与删除来创造出属于自己的钢普拉。

而稀有度的提升稍微有些讲究。如果本体部件为稀有度常见的部件，那么在一开始时要先给它安装一个效果之后才能进行稀有度的提示，因为有了效果之后常见部件就会自动升级成稀有部件。

稀有部件以上等级的部件都必须按照稀有→罕见→独特→传说的顺序来进行单独合成才能够把稀有度提升至最高。如果用稀有的部件来当主体时，使用传说部件来当做消耗部件的话，最后合成出来的部件也仅仅是罕见等级的部件。

与机体直视 在机库的两旁有着一个浮起来的装置，上去点一下就能让机库里的机体降下来，让玩家可以看到自己或其他人的机体正面。

●一并合成



同时让多个部件与本体部件进行合成的模式，在该模式下玩家不需要一个个地点选部件效果，只需要找到能够提升主体部件效果的部件，按下○键进行选择，选择完毕之后按下□键就能够一口气提升主体部件的效果。

当部件满级（30级）之后使用一并合成时，如果点了那些无法提升效果的部件的话系统会提示说该部件无法用让本体部件进行成长。在提升额外伤害时选择一并合成的话也会出现这个提示，这时候需要先选择那些既能提高额外伤害又能提升技能效果的部件，然后再选择那些只能提升附加伤害的部件时就能够进行选取了。

●塑胶合成

在战斗里拆卸敌人的部件时



一定几率能够拿到黄色的塑胶，塑胶的作用是提升部件的技能效果，部分技能效果只能通过塑胶合成来进行获得。

●进化合成

让两个完全不同的部件结合为同一个部件，能够进行技能效果之间的转移。主体部件不同时所能进化的部件也会发生变化，例如：部件A（主体部件）+部件B=部件C，然而当主体部件变成B时这个等式就无法成立，同时，合成出来的部件稀有度以部件A的稀有度为主。



涂装



高自由度的机体部件组合与涂装是上一作的最大卖点，而本作涂装系统的自由度比前作更大，除了可涂装的细节增加之外，给机体装备的创作者零件部分都能进行角度的调整和涂装，而且还有金属质感、战损等效果可以进行编辑，还能够在机体和装备上添加各种徽章纹样。

拍照

为了满足玩家对摆拍模型的需求，前作里的拍照模式也继承到了本作里，使用方向键可以切换姿势和背景，左摇杆和右摇杆可以移动镜头，按下○键就能够进行拍摄，同时还能设置武器与盾牌的有无，最后决定好的造型会出现在装设页面的首页里。在该模式里还能设置机体的觉醒动作。

拍摄成功的照片会上传到BNEI的GUNDAM PERFECT GAMES官网，需要在官网注册会员（免费注册），进入“**ガンダムブレイカ**–MS开发室”，登陆PSN账号之后选择上传的机体照片，进入“**マイハンガ**–”页面就能够看到自己制作的钢普拉了。



SD机体

在游戏流程进行到一定程度之后追加的新模式，简单来说就是可以编辑的队友，三个周目通关之后玩家攻击可以选择 12 种 SD 高达，每种 SD 高达都有其独特的攻击方式和 EX 动作，当友好度 MAX 之后玩家就能够学到该机体的 EX 技能。在流程里还会追加 SD 模组系统,SD 高达最多能够装备 3 个模组，在机太（SD 高达的名字）装备了模组的情况下带着它一起进入战斗之后，玩家就能够享受到各模组带来的支援福利。



模组名称	作用
攻击支援	出战者全员的攻击力提升。
回复支援	出战者全员的回复力提升。
爆发支援	出战者全员的觉醒时间延长。
弱点分析	让所有敌人的零件掉落率提升。
高速学习	出战者全员的EX动作、觉醒动作熟练度提升速度加快。
寻宝	提升出战者全员的寻宝效率。

任务柜台

用来进行主线任务的柜台。□键可以切换难度，△键可以进行友机的出击设置。未通关的任务是无法查看在该关卡里所能见到的敌人，只能查看该关卡通关后能够获得的 GP。

在承接任务之后画面上方会出现预览图、任务进度和名称，在预览图左边会有个小方框，如果是已经完成过的任务的话方框里就会多个√，在联机模式里与别人联机时方便用来查看对方所选的任务是否为自己打过的任务。

在承接了一个任务之后接近任务柜台后会出现□键的提示，按下□键就能够重复承接上一个任务。





竞技场柜台

竞技场分为赏金猎人模式和挑战者模式两个内容。

在赏金猎人模式里玩家能够与其他玩家的机体进行对战，在选择对战对象时需要选择两个对手来进行战斗。该模式下敌人的机体也会格外强大（由于是其他玩家组合而成的机体），所以在游戏初期不建议各位来进行挑战。在该模式下刷取 GP（能够在商店柜台用来购买选择性装备、驾驶服或者模型的金钱单位）是最有效率的，而且将对方的零件打落的话还有机会获得一些自己尚未解锁的部件，是游戏后期的好去处。





在挑战者模式里玩家需要完成各种各样的条件来不断通关获取点数奖励，在该模式下玩家要做的就是想尽办法存活下来，在该模式里敌人或者系统会使用各种在主线任务里很少看到的武器或者陷阱，在踩中陷阱或者被那些武器打中的话，哪怕玩家的所有部件等级都是满级而且生命值达两百万以上，也会瞬间死亡或者变成濒死状态。

多人游玩柜台



本作的联机分为本地联机与网络联机两种，但是不支持跨机种联机。本地联机功能只有 PSV 版才能使用。

进行网络联机时一定要保证网络的质量，否则在切换场景时各位看到的很可能就是自己的钢普拉在一个人孤军奋战的场景了。联机状态下的 ACE 点数评价是以合计的形式来进行计算的，所以不用担心战后自己的 ACE 点数过少，而且获得的部件和零件都是一起获得的，联机的人越多，获得的部件数量和稀有程度就会相应地提升。

商店柜台

商店里的商品会根据主线的不断进行而逐渐增加，在商店里玩家可以买到 HG 和 MG 的模型、选择性装备以及课金道具（能够让部件掉落率翻倍），在菜单的最后一项是用来购买通过特典码获得的机体以及用来继承前作的存档。

与前作不同的是，在商店柜台里购买的模型里包含了该机体的武器，所以在游戏后期只要有足够的 GP，就能够买到你想要的模型。MG 机体的增加需要通关 EXTREME 难度才能进行。

在商店按 OPTIONS（START）键的话还能进入贩卖模式，能够把手里不需要的零件或者塑胶拿来换取 GP。

课金道具的价格不算很高，如果是在联机时刷高难度的剧情任务的话使用该道具是最有效率的。



大屏幕的变化 当选择好任务之后，机库的大屏幕就会从原本的钢普拉广告gif图变成该任务的舞台背景图。

剧情任务攻略心得





本作有CASUAL、STANDARD、HARDCORE、EXTREME和NEW TYPE五种难度。EXTREME难度需要一周目通关后开启，而EXTREME难度下的任务需要从头开始打。

在二周目通关EXTREME难度之后三周目就会开启NEW TYPE难度，NEW TYPE难度的所有任务在一开始就能全部选，不过和EXTREME难度一样，所有任务的完成进度清零。

由于本作的剧情是以钢普拉大赛作为背景，所以在部分地图里需要玩家拿到一定的分数才能继续剧情，不过难度不大，非联机状态下可能需要多刷几次，不过如果有联机的条件，那么直接刷到指定分数也是有可能的。

在剧情任务的每张地图里都会有玩家机体乱入，对付玩家机体的最大诀窍就是先用射击武器将敌人的机会量表（敌人生命值槽下方的黄色槽）给打掉之后再用拆机的手段拆部件，等拆到出现能够给它们致命一击的△键提示出现之后就上前补一刀即可将对方干掉。

在已经通关后的任务里有时候会出现橙色的感叹号标志，这时就说明该任务正处于“HOT SPOT！”状态，在该状态下乱入的玩家机体就会有变化，如果不想打赏金猎人模式的话可以找这类任务来刷。

剧情任务的联机BUG

如果因为EXTREME难度太费时间而打算联机的话，强烈建议各位自己开房间一个个任务慢慢刷，如果随便进入其他人的房间，而别人先玩了你尚未玩的章节，那么在后期等你玩到那个进度时就很容易出现无法刷出任务的BUG。



举个例子，假设目前你的游玩进度是EXTREME难度的CHAPTER 01，而在某次联机时，房主选择了EXTREME难度的最后一关，那么就会导致需要累积分数的关卡无法出现或者是打完累积分数的关卡之后，后面的关卡不出现的情况。（如左图）

目前遇到这种问题的解决办法只有一个：到联机模式里请已经通关了后面关卡的玩家帮忙，让他们建房间或者在你自己建房间之后把领队权交给对方，让对方选择这些你没法开出来的任务之后，任务就会出现了，但是之后还是会有可能遇到非积分类任务无法出现的情况。所以进行联机时最好还是自己开房间来一个个刷。

最新更新的1.02版本也尚未解决这个BUG，所以各位在一周目和二周目时要注意一下。三周目的NEW TYPE难度由于是一开始就处于地图全开的状态，所以和别人联机时对方选择了后期的任务也不会给自身的进度造成任何问题。



针对EXTREME和NEW TYPE难度的准备工作

在进入二周目的EXTREME难度之后首先要做的就是把部件的等级提升上去，否则光是CHAPTER 01第一关的敌人就能把你揍得路都认不得 了。部件的等级光是几级之间的差距就非常大，用京宝梵的头部举个例子，它的头部部件21级的时候耐久值为33670，而到28级时就变成了78510，七级之间的数值翻了两倍不止，所以在进行游戏时一定要积极地提升部件等级。



至于三周目的NEW TYPE难度，鉴于杂兵一刀就能把两百万以上的生命值给砍掉五分之一，建议各位把各类回复和输出的技能堆上去之后再去挑战，如果不打算联机或者在不适合联机的环境下玩NEW TYPE难度的话会有些压力。

全EX动作与爆发动作的入手方法

EX动作

EX动作名称	获得条件
修复装甲	初期自带
修复力场	修复装甲的熟练度达到★
攻击增幅	初期自带
攻击力场	攻击增幅的熟练度达到★
防御增幅	初期自带
防御力场	防御增幅的熟练度达到★
大地震撼者	流程内自动获得
地球震撼者	大地震撼者的熟练度达到★
推进冲撞	流程内自动获得
风暴冲撞	推进冲撞的熟练度达到★
幻象射击	使用步枪类武器进行战斗后获得
幽灵射击	幻象射击的熟练度达到一半以上
枪林弹雨	使用步枪类武器进行3次战斗后获得
集中弹幕	枪林弹雨的熟练度达到一半以上
变动式射击	使用双步枪类武器进行战斗后获得
轮流式射击	变动式射击的熟练度达到一半以上
快速射击	使用双步枪类武器进行3次战斗后获得
迅雷疾射	快速射击的熟练度达到一半以上
集束射击	使用长型步枪类武器进行战斗后获得
粉碎射击	集束射击的熟练度达到一半以上
断魂射	使用长型步枪类武器进行3次战斗后获得
屠杀镭射	断魂射的熟练度达到一半以上
扩散式弹药	使用机枪类武器进行战斗后获得
冰冻式弹药	扩散式弹药的熟练度达到一半以上
子弹强击	使用机枪类武器进行3次战斗后获得
子弹盘旋	子弹强击的熟练度达到一半以上
突击式格林机炮	使用格林机炮类武器进行战斗后获得
破坏式格林机炮	突击式格林机炮的熟练度达到一半以上
双格林集火机炮	使用格林机炮类武器进行3次战斗后获得
双格林机炮风暴	双格林集火机炮的熟练度达到一半以上
多方向爆破	使用火箭炮类武器进行战斗后获得
多方向惩击	多方向爆破的熟练度达到一半以上
广域炮击	使用火箭炮类武器进行3次战斗后获得
广域轰炸	广域炮击的熟练度达到一半以上
十字斩	使用军刀类武器进行战斗后获得
十字风暴	十字斩的熟练度达到一半以上
尖锐斩击	使用军刀类武器进行3次战斗后获得
暴风斩	尖锐斩击的熟练度达到一半以上
四重斩	使用双军刀类武器进行战斗后获得
狂烈斩	四重斩的熟练度达到一半以上
鬼影刃	使用双军刀类武器进行3次战斗后获得
幽魂刃	狂烈斩的熟练度达到一半以上
音速推进器	使用长矛类武器进行战斗后获得
电光推进器	音速推进器的熟练度达到一半以上
强风刺	使用长矛类武器进行3次战斗后获得
百万刺	强风刺的熟练度达到一半以上
战斧螺旋	使用战斧类武器进行战斗后获得
战斧飓风	战斧螺旋的熟练度达到一半以上
龙卷斧	使用战斧类武器进行3次战斗后获得
飓风斧	龙卷斧的熟练度达到一半以上
流畅攻击	使用大剑类武器进行战斗后获得
绝境冲击	流畅攻击的熟练度达到一半以上
旋转攻击	使用大剑类武器进行3次战斗后获得
绝境破坏者	旋转攻击的熟练度达到一半以上
旋风刃	使用双头刃类武器进行战斗后获得
烈风刃	旋风刃的熟练度达到一半以上
旋转扭曲者	使用双头刃类武器进行3次战斗后获得
旋转飓风	旋转扭曲者的熟练度达到一半以上
漩涡进击	使用战鞭类武器进行战斗后获得
缠缚	漩涡进击的熟练度达到一半以上
空间锁定	使用战鞭类武器进行3次战斗后获得
重力星体	空间锁定的熟练度达到一半以上
裂破斩	使用拳法类武器进行战斗后获得
全力爆击	裂破斩的熟练度达到一半以上
威力扩充	使用拳法类武器进行3次战斗后获得
威力释放	威力扩充的熟练度达到一半以上
格斗机械爪	使用勾爪类武器进行战斗后获得
格斗剪钳	格斗机械爪的熟练度达到一半以上
暴风落下重击	使用勾爪类武器进行3次战斗后获得
飓风落下重击	暴风落下重击的熟练度达到一半以上
重锤击	使用格斗类武器进行战斗后获得
亡命击	重锤击的熟练度达到一半以上
关节固	使用格斗类武器进行3次战斗后获得
关节断击	关节固的熟练度达到一半以上
次元霸王流疾风掌	创制燃焰高达（手臂）
次元霸王流圣枪踢	创制燃焰高达（腿部）
超级霸王电影弹	神高达（身体）、盟主高达（身体）
闪光掌	闪光高达（手臂）
神掌	美少女高达（手臂）
爆热神掌	神高达（手臂）
暗黑拳	盟主高达（手臂）
光之翼（DESTINY）	命运高达（背包）
大型镭射军刀	高达AGE-2双炮型（手臂）
二连装镭射步枪浮空斩	全武装高达（手臂）
圣剑	冲击高达（强攻魅影）・背包
真・散雷日轮斩	真武者顽驮无高达（背包）
真・散雷日轮斩（Mk-Ⅱ）	武者高达Mk-Ⅱ（背包）
MEGA 发射器	达希鲁夫（身体）
高出力MEGA加农炮	ZZ高达（头部）
超绝MEGA加农炮	FAZZ（背包）
MEGA超音波炮	华沙哥高达（身体）
三重超音波炮	华沙哥高达膛炮型（身体）
堡垒型破坏炮	高达AGE-3堡垒型（手臂）
幻影外层胶体	闪电高达（手臂）、迷茫高达金色机天（手臂）、迷茫高达金色机天蜜娜（手臂）
超绝干扰器	地狱死神高达（EW）・手臂
EXAM系统	苍蓝命运1号机（头部）、苍蓝命运2号机（头部）、苍蓝命运3号机（头部）
TRANS-AM系统	须佐之男（腿部）、智天使高达（腿部）、德天使高达（背包）、能天使高达（背包）、力天使高达（背包）、00高达 七剑/G（背包）、量子型00高达（身体）
HADES系统	苍白骑士（头部）
ALICE	S高达（头部）
NT-D	独角兽高达（身体）、报丧女妖（身体）
MEPE	高达F91（身体）
零式系统	飞翼高达零式（EW）・身体、飞翼高达零式试作型（EW）・身体、高达艾比安（EW）・身体
次元霸王流极意	创制燃焰高达（身体）
超级模式	闪光高达（身体）
超绝模式	神高达（身体）、盟主高达（身体）、飞龙高达（身体）
狂战士系统	美少女高达（身体）
红龙头	迷茫高达红色机红龙（头部）
光轮推进翼	观星者高达（背包）
光之翼（V2）	V2高达（背包）、V2高达暴风型（背包）
超级龙骑兵	突袭自由高达（背包）
土星引擎	积达（背包）
骑士高达彗星剑	骑士高达友好度MAX
炎之剑	全武装骑士高达友好度MAX
散雷日轮斩	武者高达（超钢Ver.）友好度MAX
MEGA飞弹模式	司令高达友好度MAX
热火爆轮斩	武者号斗丸（最终决战Ver.）友好度MAX
龙卷火星	全能骑士高达友好度MAX
雷鸣斩	魔龙剑士零高达友好度MAX
暗黑炮	暗将军友好度MAX
飞燕龙卷转	武者飞驱鸟友（金色浴衣Ver.）好度MAX
海啸斩	二代目顽驮无大将军友好度MAX
召唤	骑士独角兽高达（野兽模式）友好度MAX
星霸龙凰斩	龙凤突击刘备高达友好度MAX

挡屏幕的家伙们 使用拳法、勾爪、格斗类武器或者使用射击武器进入射击模式时，如果身上装备着例如刹帝利手臂这类大部件的话会十分阻碍视线。



爆发动作

爆发动作名称	所需机体部件
爆发破坏	初期自带
爆发修复	初期自带
TRANS-AM爆发	00高达 七剑/G（背包）
暴热神威斩	神高达（腿部）
真・流星蝴蝶剑	飞龙高达（身体）
石破天惊拳	神高达（手臂）、盟主高达（手臂）
解除限制	高达AGE-1普通型（身体）、高达AGE-1重击型（手臂）、高达AGE-1重击型（腿部）
闪光剑	闪光高达（手臂）
月光蝶	∀高达（身体）、Turn-X高达（身体）
超绝镭射军刀	Z高达（身体）、ZZ高达（身体），前两者任意之一加上军刀、双军刀、大剑的其中之一
IF增压推进器	金色斯摩（手臂）
巨型枪	脑膜传导型渣古（头部）
卫星加农炮	X高达（背包）
双管卫星加农炮	DX高达（背包）
强化巨剑	量子型00高达（背包）、00强化模组（背包），前两者任意之一加上军刀、双军刀、大剑的其中之一
量子爆发	量子型00高达（身体）
火力全开攻击	重炮手高达（EW）・身体、全武装高达（身体）
完全爆发	自由高达（背包）、突袭自由高达（背包）、正义高达（背包）、无限正义高达（背包）
光子护盾	高达 G-self（身体，可以用“高达”的身体进化出来）

奖杯列表

奖杯类型	奖杯名称	解锁条件
白金	创坏者3大师	获得该奖杯之外的所有奖杯
银杯	城市杯优胜奖杯	以任意难度完成CHAPTER 01
银杯	区域杯优胜奖杯	以任意难度完成CHAPTER 02
银杯	全日杯优胜奖杯	以任意难度完成CHAPTER 03
银杯	亚洲巡回赛称霸奖杯	以任意难度完成CHAPTER 04
金杯	修复过的奖杯	以任意难度完成CHAPTER 05
银杯	城市杯优胜奖杯Ⅱ	在EXTREME难度下，完成CHAPTER 01的最后一关
银杯	区域杯优胜奖杯Ⅱ	在EXTREME难度下，完成CHAPTER 02的最后一关
银杯	全日杯优胜奖杯Ⅱ	在EXTREME难度下，完成CHAPTER 03的最后一关
银杯	亚洲巡回赛称霸奖杯Ⅱ	在EXTREME难度下，完成CHAPTER 04的最后一关
金杯	究极破坏者	在EXTREME难度下，完成CHAPTER 05的最后一关
银杯	自然人	在NEW TYPE难度下完成CHAPTER 01所有的任务
银杯	强化人	在NEW TYPE难度下完成CHAPTER 02所有的任务
银杯	X能力者	在NEW TYPE难度下完成CHAPTER 03所有的任务
银杯	变革者	在NEW TYPE难度下完成CHAPTER 04所有的任务
金杯	NEW TYPE	在NEW TYPE难度下完成CHAPTER 05所有的任务
铜杯	EX大师	将1个EX动作练至★
铜杯	爆发大师	将1个爆发动作练至★
铜杯	SD-EX大师	习得SD的EX动作
银杯	EX收藏家	习得所有EX动作
银杯	爆发收藏家	习得所有爆发动作
铜杯	初级GUNPLA制作者	可以合成零件，剧情解锁合成系统之后就能拿到
铜杯	熟练GUNPLA制作者	制作出10级的零件
银杯	传说GUNPLA制作者	制作出30级的零件，在二周目可以轻松达成
铜杯	版本升级	可以为机体设定追加装备，剧情解锁之后就能拿到
铜杯	初次制作者零件	在商店中可以购买追加装备
铜杯	新的伙伴	流程奖杯，SD高达入队后获得
铜杯	进化的力量	解锁爆发类型系统，流程奖杯
铜杯	什么，你是…?	可以选择SD机体的新姿态
铜杯	把这家伙装在纪录回路上吧	给SD机体装备模组
铜杯	GUNDAM破坏者	击败PG比例的机体，流程奖杯
铜杯	让我见识一下吧，新的GUNPLA性能！	发动新觉醒，在剧情里自动进入觉醒技的习得部分之后发动觉醒技，等回到机库里之后更换成其他的觉醒技，然后在战斗里使用就行了
铜杯	要发动喷射风暴攻击了喔！	对友机进行指示，按下触碰板或者SELECT键后从左边或者右边的命令列表里随便选一个即可
铜杯	救援成功！	在救援模式下复活我方无法战斗的机体
铜杯	这就是你的GUNPLA的名字！	使用编辑机体名称机能为自己的机体命名
铜杯	超级调整者	变更玩家的驾驶服，需要在商店中购买
铜杯	赏心悦目的外盒彩绘	在商店中购买钢普拉
铜杯	我就是MG！	制作头部、身体、手臂、腿部和背包都是由MG零件组成的机体，二周目后可以解锁
铜杯	石碑巨岩破坏	破坏石碑巨岩，流程奖杯
铜杯	驱除目标	破坏敌对队伍所防卫的核心，流程奖杯
铜杯	即使是这样…我也有想要守护的核心！	维持我方队伍的核心耐久值在75%以上的情况下完成该场战斗，不用完成任务也能获得

难点奖杯讲解

爆发大师、EX大师

需要在战斗中不断使用爆发技与EX动作来提升熟练度，让SD高达装备提升熟练度的效果之后和它一起出击的话，可以提升效率。

SD-EX大师

需要在平时战斗时带着SD高达一起出击才能增加它的友好度，当达到MAX的时候就能够获得该SD机体的EX动作。个人推荐刷SD高达友好度的任务就是Chapter5-09，在后期装备等级上来之后选择低难度的任务，基本上进去来一轮选择性装备的攻击就能结束战斗。

爆发收藏家

在游戏后期把商店里的HG、MG模型都开得差不多了之后全部去买一次就能把绝大部分的爆发动作给收全，部分缺少的部件需要靠进化合成来获得，合成出3个以上的部件（包括武器）之后该机体就会出现在商店里。

EX收藏家

机体有关的EX动作获得方法与上面的“爆发收藏家”类似。除此之外就是各类武器的EX动作和全机体共通的EX动作，把这些动作第一阶段（白色标题）的熟练度练至★或者接近★的程度之后在战斗结束之后就能获得第二阶段（蓝色标题）的技能。

所有的EX技里包括了3个辅助类EX动作（回复生命值、加攻击、加防御）和32个武器EX动作（拳头、武术和勾爪的EX动作不同，所以分开计算），熟练度的获得与EX动作的使用次数有关。除了这些之外还有SD高达友好度MAX之后获得的共计12个EX动作。

如果想通过进化合成的部件获得EX动作和爆发动作的话，在合成结束后进一次商店柜台随便买一个模型，然后退出来就能解锁EX动作和爆发动作了。

白金心得 本作没有联机相关的奖杯，奖杯全部都能通过剧情任务获得，不过由于有EXTREME难度和NEW TYPE难度的奖杯，所以想要拿全剧情任务的流程奖杯需要三个周目的时间。



文 稀饭　美编 心の永恒

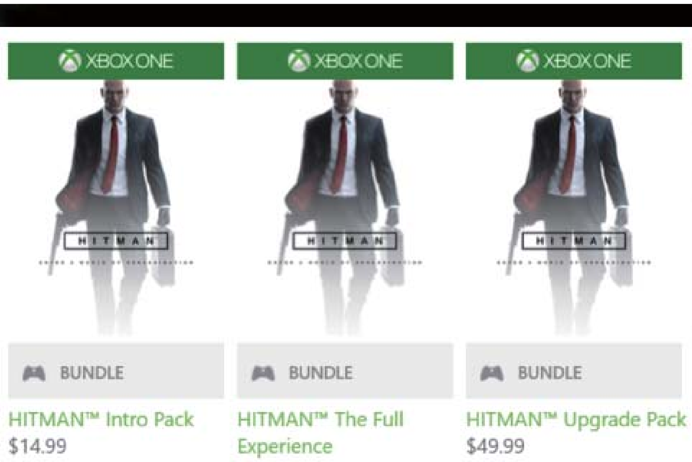
《杀手 47》是一款很奇特的作品，它的标题展示了它重启的决心，但是其重启的方式和同一发行商推出的《古墓丽影》大相径庭，被彻底改造的并不是 47 号特工这个已经接近于完美的杀手，而是游戏构筑关卡的思路，玩家不再是按部就班地对抗一个个难关，而是需要在庞大而广阔的沙箱空间中面对大量的选择，让玩家一再尝试的并非是游戏本身的难度，而是我们心中对于完美暗杀的至高追求。这或许不是系列中最完美的一作，但绝对是在定位上最为大气的一作，其展现出在暗杀手法上的多样可能性简直令人无法自拔。

杀手47	Square Enix	动作冒险
多机种 Hitman		美版
2016年3月11日	本地1人	对应年龄：17岁以上
售价为PS4/XOne：59.99美元		

购买方式提醒

Hitman 040147

本作除了采用沙箱式的关卡构筑方式，还有一个特立独行的地方就是采用了分章节的方式发售，这导致了购买本作的方式也变得比较多样化。首先明确一点，本作目前并没有推出零售版，所以实体光盘是买不到的，需要等到 2017 年 1 月才会发售。第二，虽然有数字版，但是在某些地区服务器并没有推出，例如 Xbox LIVE 的港服直到本文截稿为止都没有推出任何《杀手 47》的内容，而美服已经推出，分为三个档，其中“Intro Pack”需要用 14.99 美元购买，内含游戏的序章内容和第一个关卡巴黎，而如果玩家觉得试过之后感觉良好，可以直接购入“Upgrade Pack”，售价 49.99 美元，等于是后面其他游戏内容的季票，只要日后更新推出了就可以玩，但是这种买法是亏的，因为合起来玩家就已经付出了 64.98 美元。而如果玩家对于游戏品质有信心，就可以直接购买“The Full Experience”版本，售价 59.99 美元，就是一个常规游戏的价格，里面包含了目前已经推出的序章和巴黎关卡，后续内容推出后也可以立刻免费下载。



□想要一次性买断的玩家们千万不要手抖买了“Intro Pack”。

系统详解

Hitman 040147

本作的系统基本架构和之前的《杀手 47》系列”作品比较类似，主要的差异还是体现在关卡的塑造和达成暗杀的手段上，如果玩家们有过之前作品的底子，上手应该不成问题，但是想要适应其暗杀的逻辑与节奏则可能需要花上一定的时间，但只要掌握了其节奏，往后就是其乐无穷了。



操作列表

PS4	XOne	功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角
L1	LB	（长按）奔跑
R1	RB	上弹/(长按)发动杀手本能
L2	LT	瞄准
R2	RT	射击/投掷
L3	LS	视角换肩
R3	RS	潜行/恢复行走
△	Y	调查/（长按）捡起物品
□	X	近战/（长按）使用物品
×	A	敏捷动作/（长按）更换衣服
○	B	掩体状态/丢下敌人躯体/（长按）拖动敌人躯体
十字键↑	十字键↑	收起手中物品/拿出物品
十字键←/→	十字键←/→	打开物品栏
十字键↓	十字键↓	丢弃手中物品
触控板	View	记事本菜单
Options	Menu	系统菜单



操作进阶

●杀手本能

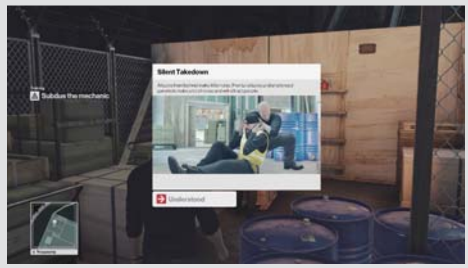
本作当中杀手本能的用途基本就是观察，发动时玩家的移动速度会减慢，但是能够看得到障碍物之后敌人的身体轮廓，暗杀目标会被用红色标记，一般人则会是白色标记，场景当中有用的物品则会发出



黄色的亮光，但是物品怎么用还是需要玩家自己去研究。同时，记得注意头顶上有圆点标志的角色，他们能够认出 47 号特工是陌生人或是识破他的换装伪装，需要特意绕开。头顶有问号的角色是对某个地方的动静感到好奇，会前去调查，被硬币吸引的敌人最容易进入这个状态，而头顶上有感叹号的敌人就意味着他进入了警戒状态，如果 47 号在他们视线范围内，感叹号还会加上圆圈，他们会直接对 47 号开火，赶紧溜吧。

●近战

视玩家面对敌人的角度不一样，近战的效果也有差异，正面的近战就是出其不意的拳头打击，之后会触发一个固定 QTE，按下对应按键就可以把敌人摔倒在地，再按照提示补上一拳就可以打晕对方，不过动静颇大。在目标身后看到按键提示户发动近战就会变成绞喉，按照提示连打按键就可以勒晕对方，在没有被目击的情况下，这是制服敌人最好的的方式。





●敏捷动作

包含了许多大幅度的动作，具体效果视玩家用于触发敏捷动作的对象而定，对于低掩体可以直接翻过去，高大的栅栏则是攀爬并翻越，如果碰到窗户就是钻窗，而如果是水管则是触发攀爬动作。

主要项目

本作的主菜单界面有着多项功能，但如果玩家只是采用离线的方式进行游戏，那么能够游玩的部分就会减少，而且比较要命的是关卡当中的许多挑战如果玩家没有在连线的情况下达成是不会被统计的，所以尽管本作是一款单机游戏，玩家们还是请尽量连接到服务器上来游玩。下面将一个个介绍菜单当中的功能项目，注意玩家实际上在一开始接触不到这个菜单，只有在完成序章的两个关卡的测试后才能正式进入菜单界面。



●Featured

重点推介界面，在离线模式下只会显示玩家目前下载的最新关卡，只要连上服务器，就会显示目前最新推出的游戏内容，例如新的契约和游戏动态。

●Destinations

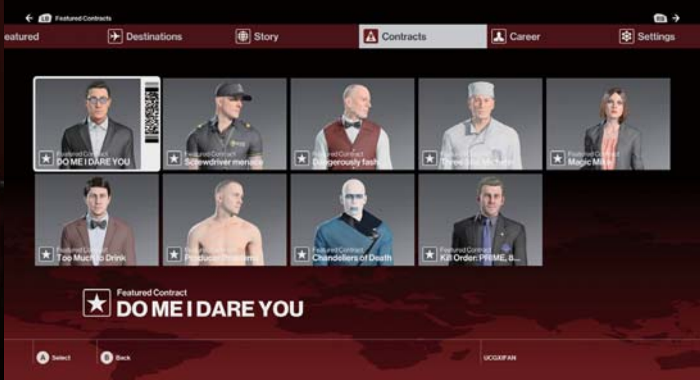
目的地界面，功能就等同于选关，玩家能够按照地点作为分类选择关卡任务，目前这一区域只有ICA秘密设施和巴黎两个地点可选，点选对应项目后，如果目的地有多个任务内容——例如ICA秘密设施，则玩家需要进一步选择自己想要开始的对应任务。

●Story

故事模式，实际上就是主线剧情顺序的选关，里面除了包含按照主线顺序出现的任务，还有任务之间的剧情动画可以查看。

●Contracts

契约模式，这是其中一个需要联网去启动的模式，主要功能项目包括“Create Contract”（创造契约）、“Contract Creation Tutorial”（创造契约教程）、“Featured Contracts”（重点契约推荐）、“My Contracts”（我的契约）、“Latest Contracts”（最新契约）、“Escalation”（升级挑战）和“Elusive Targets”（隐蔽目标），下面将一一讲解。



1. 创造契约及教程：契约系统的核心就是让玩家选择一个关卡里的一个目标，用自己特有的方式将其暗杀，游戏会记录下玩家暗杀的对象和暗杀时的状态，随即生成一份契约，其他玩家可以选择这份契约，并尝试用契约创造者的方式来去暗杀目标，但是过程当中只会有暗杀目标时的服装和暗杀目标所用的武器这两个提示，后期当关卡元素变得丰富后，这种契约挑战会为已经摸熟了关卡构造的玩家带来不一样的全新乐趣。建议第一次尝试的玩家都先进教程学习一下怎么创造契约，掌握了之后实行起来是很简单的。

2. 重点契约推荐：和主界面的推介类似，都是推荐目前比较受关注的契约内容，当游戏社区随着发售后变得热闹起来，在这里玩家们会找到许多有趣的契约来进行挑战。

3. 我的契约：查看玩家自己创造的契约。

4. 最新契约：在这里可以查看玩家们最新创造的契约，随时关注社区动态的玩家可以来这里感受一下其他玩家最新鲜的开脑洞成果。

5. 升级挑战：比起单纯的契约要更为核心向的模式，其基本条件仍然是一样的，就是按照既定的目标，穿着特定的装束用特定的武器杀死目标。但是关卡被分为五个等级，随着玩家完成第一个等级的关卡，游戏会开始为暗杀添加新的目标，例如杀死目标后还需要打开对应的保险箱，这种条件会随着关卡的推进而逐渐增多，到了第五级的时候难度和复杂程度就会提升到一个非常惊人的境界，挑战难度更上一层楼，非常值得一试。

6. 隐蔽目标：目前隐蔽目标模式还没有更新对应的内容，不过从模式本身的名字上我们都可以大概猜到，这是一个讲究探索的模式，玩家恐怕需要独立寻找出暗杀目标到底是谁，杀手本能可能会遭到禁用或是功能被部分禁止。

●Career

生涯统计，另外一个需要连接服务器才能够开启的功能，其主要内容就是对于游戏当中要素的各种统计，包括了“Challenges”（挑战）、“Mastery”（专精）、“Weapons”（武器）、“Gear”（装备）、“Suits”（服装）和“Statistics”（数据统计），下面将一一讲解。



1. 挑战：本作当中最杀时间的内容，每个目的地都有对应的大量挑战，分为多种类型，最常见的是“Assassination”（暗杀），会为玩家订立不同的暗杀方式要求，有的比较简单，就是用特定方法杀死特定的目标，有的则比较有挑战性，例如全程不换装不被发现地杀死目标。另外“Discovery”（探索）目标也比较常见，达成的难度则要低不少，一般都是换成某个对应身份的服装，但除此之外的目标一般都有着启示性，会引导玩家发现关卡当中隐藏的手段，通过这些手段，玩家往往就能够用于达成前面暗杀项目中的挑战，可以说是和暗杀项目相辅相成。“Feats”（功绩）则是综合的统计，一般内容对应的都是对前面的挑战内容作出归纳，例如穿过关卡当中的所有服装，完成所有暗杀挑战等。“Target”（目标）项目可以被理解为是主线挑战，会列出关卡当中必须要暗杀的目标，只有杀死他们后才能够触发主线剧情。

2. 专精：这个专精指的是对关卡的专精，每次当玩家完成一个目的地的挑战，就会获得经验值，当累积了足够多的经验值就能够提升关卡的专精等级，新的等级会开启新的武器/装备秘密运输地点或是新的暗杀手段选择，从而给予玩家更多重玩的乐趣和达成挑战的便利。专精只存在于正式游戏关卡，序章并没有专精。

3. 武器：这里可以查看玩家在游戏过程当中能够使用的武器，随着玩家尝试新的关卡和提高专精等级，会有机会接触和解锁更多的新武器，这些武器可以在执行任务时选择通过偷运地点带入到关卡当中，从而为玩家暗杀提供便利。

4. 装备：这里可以查看玩家在游戏过程当中能够使用的装备，它们的作用往往没有武器那么直接，但是能够提供一些其他方面的帮助，例如开锁器可以让玩家到达一些平常不容易进入的区域，硬币可以用来引开保镖和守卫，



这些装备同样是通过玩家在关卡中接触和提升关卡专精等级而获得，不过因为一般来说都是体积小巧便携，大部分装备可以直接选择作为47号的随身物品被带入到关卡当中，但仅限两种，想要更多的装备也需要通过偷运来带入。

5. 服装：和前两项不一样，这个部分不是用来展示47号接触过——或者说剥走过的服装，而是查看他能够选择的默认服装，除了他标志性的西装，目前也有一套礼服可供选择，相信随着游戏关卡进一步增多，47号也会获得更多默认服装的选择，以现在的厂商习惯，甚至可能会有服装DLC推出。

6. 数据统计：游戏中数据的具体统计，目前内容比较单调，就是记录各种杀戮方式达成的数量，例如爆头击杀、毒杀和利用意外暗杀等等。

●Settings

游戏的设置项目，大部分都是常规的游戏画面和音效调整，比较重要的是“Gameplay”（游戏玩法）部分可以调整一些关键内容，例如关闭机会系统的提示、禁止杀手本能模式和关掉NPC头上的状态显示图案，如果有玩家觉得这款游戏带来的挑战还不够强，可以不妨来调一下。

暗杀流程

Hitman 040147

本作的暗杀方式从简单的角度讲就是一句话：“接近并杀掉目标，然后成功逃走。”，只要达成了这句话里的要求，一次暗杀就算是完成了，所以如果只是达到目标，其实并不困难，然而合理地达成暗杀仍然是一件颇费心思的事情，本作加入了开放世界元素，同时又对存档机制进行了一定的调整，从而使得要达成干脆利落的暗杀变得更为复杂，既考验玩家的耐心，也考验玩家的想象力和观察能力，下面先让我们来看看本作暗杀当中经常会遇到的一些元素。



身分限制

这是玩家最容易遇到的问题，也是比较符合现实的，大部分情况下，47号都没有进入目标所在区域的许可，如果堂堂正正从正面进入，往往会受到守卫的阻拦，而硬闯不但会引起守卫的警戒，也会引起暗杀目标的恐慌，甚至会让其躲入被重重守卫的区域，平白增加暗杀难度。

想要绕过身分限制，有两个方法：

1. 潜入，这个方法要因地制宜，有的场景可以轻松达成，有的则不太适合，例如有大量NPC存在的区域，玩家的行动很容易会被察觉。

2. 变装，这也是系列最有特色的系统之一，实行方法非常简单，要不就是在场景当中寻找能够更换的衣服，只要服装的职业身分符合进入对应区域的要求，就可以走进去，如果没有多余的服装，自然就是找落单的工作人员/守卫下手，将其勒晕或杀死后夺走其衣服穿上。但变装需要注意两点，一个是要记得找地方藏好昏迷或死去的NPC的躯体，一旦被其他NPC发现，不但会引起恐慌，昏迷的NPC还会被唤醒，从而令局面变得复杂，第二个是有部分NPC哪怕是在玩家换上了其他身分的服装后，也会认出玩家是生面孔，这一类角色需要躲开，需要注意的是部分暗杀目标也有这样的能力，所以玩家接近并暗杀对方时不能够被对方看到自己。



锁定目标

在拥有杀手本能的情况下，本作中想要锁定目标是不太难的，但是找到目标并不意味着找到暗杀的机会，大部分情况下，目标往往都会在人员众多的区域移动，而且身边跟有保镖，无论玩家是直接出手射杀还是尝试使用暗杀手段都有可能会受到阻挠或是被提前目击，从而使得暗杀出现变数，所以锁定目标之后，玩家需要做的是研究目标的行动模式，并寻找能够创造下手场合的机会，这就涉及到了本作当中的融入环境（Blending）和“机会系统”（Opportunities）。

1. 融入环境，在一些特定的场景当中，为了接近目标又不显得突兀，玩家可以选择去做一些和目前自己换装身分符合的行为，靠近对应的区域，按照按键提示选择Blending，只要玩家不中止这个行为，就不容易被目标察觉，从而能够近距离观察对方。

2. 机会系统，这是本作当中为了对应开放世界式设计而加入的指引，当玩家倾听到环境当中某些关键NPC的对话，或是发现了场景当中的某个关键元素，就会开启机会，这时候玩家进入记事本菜单，选择“Opportunities”项目，就可以看到当前关卡当中玩家发现的暗杀机会，按照其提示去操作，就可以创造出暗杀目标的条件。然而机会系统只管创造，达成之后如何让目标上钩则需要玩家再多花一点心思去探索。

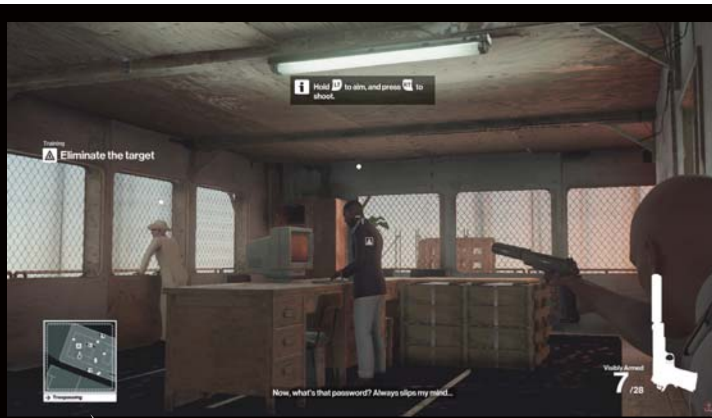


实施暗杀

当你跟随目标足够久，掌握了其行动模式，又或是通过特殊的手段创造了让其落单的机会，那就是实施暗杀的时候了。和之前的过程

比起来，暗杀一般是比较简单的，玩家可以用随身配备的消声手枪对着目标脑袋来上一枪，就可以搞定，但是某些契约当中对于暗杀目标时的着装和手段有着特殊要求，记得确认自己符合这些要求，不然开弓没有回头箭，杀死了目标就没法补救，只能重开游戏了。

之后玩家还需要前往逃跑地点离开，如果玩家选择的是低调暗杀，只要藏好目标的尸体，不作出任何不自然的举动，自然可以顺利到达目标地点，途中可能会出现一些意外情况，例如有能够认出玩家的角色在某条路上堵住逃离的方向，但只要玩家不引起警戒，肯定是可以通过其他途径绕过去的，但如果玩家暗杀过程太过高调，建议要不就是找没人目击的地方更换服装，趁着没被发现赶紧逃走，要不就只能硬杀出去，但把一款暗杀游戏当成突突突打也太焚琴煮鹤了，有辱斯文，还是请各位玩家尽量寻找安静而优雅的暗杀方式吧。



成就/奖杯指南

Hitman 040147



综述

严格来说,《杀手 47》目前是一款全不了的游戏,因为游戏本身的关卡都没有全部推出,所以目前本作只有 24 个成就 / 奖杯,白金奖杯则应该要等所有关卡都推出后才会加入。虽然只有 24 个内容,在没有相应指引的情况下想要达成还是需要花费一定的时间,例如 “Silent Assassin” 的要求玩家就需要摸索一番才能够达成。当然,在知道对应步骤的情况下,本作的成就 / 奖杯达成其实还是相对简单的,毕竟这款游戏讲究的还是暗杀步骤的合理性和行动顺序,没有太考验神经反应的技术型成就 / 奖杯,建议玩家按照完成序章——重玩序章达成特定要求——完成巴黎关卡——重玩巴黎关卡达成特定要求——挑战契约模式的顺序拿下所有成就 / 奖杯,注意契约模式必须联网才能进行,加上挑战解锁也关系到联网,请最好保持全程联网。

成就/奖杯列表

名称	点数/奖杯	条件
Silent Assassin	30/银	不被发现、只杀死任务目标并确保其尸体不被发现的情况下完成 “The Final Test” 关卡
The Result of Previous Training	15/铜	完成序章的 “Freeform Training” 关卡
Tools of the Trade	30/银	分别使用枪击、意外事件和爆炸暗杀各一个目标（不需要在同一个关卡中完成）
Cleared for Field Duty	15/铜	完成序章的 “The Final Test” 关卡
Seizing the Opportunity	15	按照指示达成 “The Final Test” 关卡中任意一个机会
The Creative Assassin	15/铜	完成创造契约教程
Chameleon	10/铜	在 “The Final Test” 关卡中变装
Training Escalated	30/银	完成ICA秘密设施的升级挑战关卡中所有五个等级的内容
Contract Assassin	10/铜	完成10个契约关卡
Top of the Class	15/铜	在一个契约关卡当中获得最高分
Unseen Assassin	15/铜	不被发现地暗杀一个目标
Security Defeated	10/铜	让守卫找到一把掉落在地面的武器并将其放进回收箱中
A New Profile	15/铜	完成一个重点推荐契约
When No One Else Dares	20/铜	完成巴黎的 “The Showstopper” 关卡
So Many Ways to Stop the Show	30/银	达成 “The Showstopper” 关卡中的所有机会
Paris Escalated	20/铜	完成巴黎的升级挑战关卡中所有五个等级的内容
Well Prepared	10/铜	在巴黎关卡选择一个任务开始地点并选择一件物品偷运到关卡当中
City of Light	40/金	让巴黎关卡的专精等级到达20级
Shhhh	15/铜	勒晕一个NPC
K-36D	15/铜	使用被动过手脚的弹射椅暗杀 “The Final Test” 关卡的目标
Unexpected Guest	30/银	伪装成Mr. Norfolk来暗杀 “Freeform Training” 关卡的目标
Defection Deterred	15/铜	安排一场意外让 “The Final Test” 关卡的KGB上校意外杀死任务目标
The Showstopper	15/铜	安排一场意外让 “The Showstopper” 关卡的男性目标被走秀舞台上掉落的灯饰砸死
Meeting the Reaper	15/铜	使用伪装身分接近 “The Showstopper” 关卡的女性目标

SUMMON NIGHT 6 Lost Borders

文 乙太 美编 NINA

作为“《召唤之夜》系列”15周年的纪念作品，《召唤之夜6》可谓情怀度满点，角色的收录数量也可谓集系列之大成。由于本作的中文版即将在下个月推出，想必有不少朋友还在观望。本次的特快专递便为大家带来本作系统的详细解析，也让对本作感兴趣的玩家能够对游戏有一定程度的了解。



基本系统

操作列表

PS4	PSV	功能（非战斗）	功能（战斗）
左摇杆	左摇杆	移动光标/项目选择	移动光标/移动角色/转动指令盘
方向键	方向键	项目选择	项目选择/更变角色方向
○键	○键	确定	确定/调出准备菜单/调出指令盘
×键	×键	取消	取消
△键	△键	菜单	查看角色状态/调出单位列表/重置位置
□键	□键	缩放地图	更变视角/更变角色方向
L1/R1键	L键/R键	翻页	翻页/切换单位
OPTION键	START键	菜单	开始战斗
触控板	SELECT键	–	调出准备菜单/调出自动战斗菜单

难度相关



本作拥有简单（イージー）、普通（ノーマル）以及困难（ハード）三种难度可供选择，玩家可以在开始新游戏时进行难度选择，并且之后也可以在设置菜单中自由地更变难易度。本作的难易度会对敌人的数值进行改变，难度越高，敌人的强度也就越高，不过AI的变化并不是很大，而且玩家所能获得的报酬也不会发生变化。因此，如果玩家想要较为轻松地进行游戏的话，推荐选择简单或普通难度来进行游戏。



召唤之夜6 消逝的境界	BNEI	策略角色扮演
多机种	サモンナイト6 失われた境界たち	日版
	2016年3月10日 / 本地1人	对应年龄：12岁以上
	售价为PS4：7200日元、PSV：6800日元	

夜会话与好感度

夜会话属于系列传统的特色系统之一，在主线流程每一个章节结束时，玩家都能够选择一名已经加入队伍的角色触发个人的专属对话。在经过了对话之后，与同伴角色的好感度会得到提升。当然，部分夜会话中还会出现选项，如果玩家选择了正确的选项的话，好感度的提升幅度则会更高。每名角色的夜会话次数是固定的，当玩家在主线流程24章时已经观看过一名角色的全部夜会话的话，那么便可以观看到该角色的专属特殊结局。

每名角色都拥有好感度，好感度的提升可以使得辅助召唤的效果得到增强，辅助召唤的范围也会变大，连携攻击的发动率也会变高。此外，只有好感度达到3以上的角色，才有机会使用出高阶级的召唤爆发。提升好感度的方法并非只有夜会话一种，角色在参加战斗、使用辅助召唤、使用道具以及支援魔法等情况下好感度也会得到提升。不过需要提醒的是，如果角色被我方攻击到的话，好感度会有所下降。此外，如果一名角色的好感度没有得到持续增加的话，那么好感度是会逐渐下降的。



钓鱼

钓鱼（鱼钓り）是本作中的迷你游戏，需要在主线流程进行至第 7 章时解锁。在钓鱼时玩家需要在准确的时机根据提示按下○键来拉杆，之后再连打按键将鱼从水中钓出。本作收录的鱼的种类繁多，因此完成钓鱼图鉴也是一个极为浩大的工程。玩家拥有钓鱼等级（钓りランク），钓鱼等级会随着玩家钓到鱼条数的增加而提升，钓到越稀有的鱼，获得的经验值就越高。而钓鱼等级提升后，就能解锁新的鱼饵，用新鱼饵就能钓到更为稀有的鱼了。玩家钓上来的鱼拥有尺寸，当玩家能够钓到最大或最小尺寸的鱼时，图鉴中该种鱼旁便会出现皇冠标志。



此外，本作中还有许多和钓鱼有关的特殊条件，这些条件名为钓鱼命令（钓りオーダー），达成这些条件后能够获得召唤夜书页与钓竿作为奖励。由于能够钓到的鱼与鱼饵以及钓竿都有关，因此想办法解锁好的钓竿也是精通钓鱼的关键。不过需要注意的是，如果玩家想要钓到最小尺寸的鱼的话，换上低级的钓竿会比较容易达成目标。

事件

在章节间据点内的自由活动时间，会有各种各样的事件等待着玩家触发。其中红色的“！”代表着由主线剧情相关的事件，而蓝色的“？”大多是角色的支线剧情。值得一提的是，支线剧情是会随着流程的推进而消失的。因此，如果玩家想要了解同伴们的日常的话，最好不要错过每一个章节的支线事件。此外，本作的两个外传关卡也与支线剧情有关，触发的时机分别是在第 18 章与第 19 章，请务必注意。

料理作成



料理制作需要在主线流程进行到第 7 章时解锁，之后玩家就可以在调理场进行料理的制作了。玩家首先需要拥有料理的制作配方，在拥有配方的前提下凑足素材即可进行料理的制作。在本作中，料理是一种回复道具，能够在战斗中进行使用，并且往往能够拥有较高的性价比。不过由于角色对料理有饱腹度的设定，因此同一场战斗中，每名角色只能使用两次料理。料理的制作配方通常是达成了钓鱼小游戏中特殊条件后的报酬，而制作料理用的食材获得方法则较为多样，通常为战斗后的报酬、钓鱼获得以及直接从商店中进行购买。

自由战斗

在章节之间的自由行动时间，玩家可以在据点中按 × 键前往世界地图，这里会有自由战斗等待玩家挑战。自由战斗会随着章节的推进而不断增加，而老的自由战斗并不会消失。由于游戏的前半段玩家需要分别游玩三名主角的剧情线路，因此这一阶段不同主角的章节中所能挑战的自由战斗会有所不同。不过玩家在第 14 章之后，就可以挑战全部的自由战斗了。自由战斗并不会有 BO 条件，但是往往能够在宝箱以及过关奖励中获得不错的素材。部分的自由战斗中会出现金宝箱，其中会有本作中至关重要过的收集品召唤夜书页。不过这些金宝箱在收集后便会消失，并不会因为重复挑战而重复出现。因此，如果玩家对所有自由战斗进行逐个挑战的话，并不用担心会错过重要的收集品。



派遣任务

派遣任务（派遣クエスト）会在主线流程进行至第 14 章时解锁，玩家能够前往据点中的异世界调停机构本部来执行派遣任务。派遣任务需要派出 3 名同伴参加，战斗以自动的方式进行，玩家只能够给出使用必杀技的指示。任务的内容均为在限制时间内全灭敌人，顺利过关的话便能够获得报酬作为奖励，如果能够以 S 级评价过关的话，则有机会获得召唤夜书页。派遣任务的种类同样需要随流程的推进而增加，难度也会逐渐上升。

无限界廊

无限界廊是本作中的挑战迷宫，玩家在主线流程进行到 14 章时会解锁。该迷宫总计有 60 层，玩家需要逐层进行踏破。当然，在进行过一次挑战之后，玩家便可以选择想要挑战的楼层重复挑战。此外，玩家在挑战无限界廊的途中退出并不会影响对该迷宫的攻略进度，下次进入时，依然可以选择此前已经攻略到的楼层继续挑战。

无限界廊的作用不仅仅是挑战这么简单，在该迷宫中，玩家能够获得许多独有奖励，这其中包括了四种 S 级的召唤兽、每名角色的专用饰品、召唤夜书页以及高等级的强化素材。因此，如果玩家想要获得游戏中最为强力的角色的话，那么挑战“无限界廊”是十分有必要的。





资料室

资料室位于据点中的异世界调停机构本部，玩家可以在这里查看游戏中的各种收集与资料。玩家可以在这里查看系列的年代表，收听背景音乐，查看夜会话，各角色的结局，以及召唤兽的相关资料。其中最重要的一项则是召唤夜书页（**サモナイトリ－フ**），这是本作中数量最多也是收集起来最繁琐的收集品，召唤夜书页可以说是囊括了系列所有作品与角色的档案集，每一张书页都对应了一部作品或一名角色的资料。如果玩家集齐了所有书页的话，就相当于拥有了最为完整的《召唤之夜》档案。不过收集的过程并不简单，玩家几乎必须要游玩游戏中的所有要素。如果你将召唤夜书页集齐了的话，那么离白金也就不远了。

角色育成

角色状态

在本作中，每名角色都拥有十种基本数值以及四种属性耐性。角色的各项基本数值都对角色在战场上的发挥有所影响，具体的作用可以参考下面的表格。属性耐性则是角色对于各属性攻击的抗性，对应属性的抗性越高，受到攻击时最终所遭受的伤害则会越少。

角色基本状态一览

名称	说明
HP	生命值
MP	魔法值
ATK	物理攻击力，影响物理攻击的伤害
DEF	物理防御力，影响能够减免的物理伤害
MAT	魔法攻击力，影响召唤术的使用效果
MDF	魔法防御力，影响能够减免的召唤术伤害
LUC	幸运值，影响暴击以及连携攻击的发生率
SPD	速度，影响角色行动顺序的先后
MOVE	移动力，影响角色的移动范围
STEP	跳跃力，影响角色在高低差平台间的移动范围

角色等级

与系列以往的作品一样，玩家在战斗中击破敌人是无法直接获得经验值来提升角色等级的。所有的经验值将会汇总在关卡完成后的经验值分配画面。此时玩家就可以将经验值分配到需要提升等级的角色身上。角色的等级提升后不仅会根据职业的偏向提升数值，角色还会获得一定量的奖励点数，这些点数可以由玩家自行分配到角色的状态值上。此外，角色升级还能获得技能点数，并且与上级职业的解锁有关。值得一提的是，玩家在进行到主线第 14 章时，能够解锁“经验回流（レベルドレイン）”系统，能够让已经升过级的角色降级，并且返还之前分配掉的经验值。

职业与武器



在本作中，每名角色都拥有四种职业可供切换。其中第一种为基础职业，其余的三种为上级职业。上级职业需要满足条件后才能得到解锁，前两种上级职业分别需要角色的等级达到 13 级以及 26 级时才能解锁。而第三种上级职业较为特殊，每名角色的解锁方式均不相同，不过通常是要使用普通攻击或召唤术达到一定次数。一般而言，物理系的角色为使用一定次数的普通攻击，而擅长魔法的角色则是使用一定次数的召唤术，主角则为使用一定次数的特殊能力。此处的一定次数虽然不确定，但大致是 30 次到 50 次之间，如果玩家想要尽快解锁角色所有的上级职业的话，就必须有针对性地下达指令。需要注意的是，如果玩家使用了经验回流让角色的等级降至解锁上级职业所需的等级之下，则已经解锁的上级职业将会再次无法使用。

三种上级职业能够让角色朝着不同的方向进行成长，可使用的武器也会得到增加。一般而言，13 级时解锁的上位职业是该角色原本初始职业的强化版，技能方面也会加强很多，通常是最佳的转职选择；26 级时解锁的上位职业大部分数值更为平衡，可使用的武器会有原本的初期武器有着较大差异，不过角色在 SPD 上会获得较高的补正，想要培养 SPD 特化的角色快速刷图的玩家可以选择此职业；达成特殊条件后解锁的职业一般可以让角色兼顾物理与魔法，不过强化了攻击性能的后果便是导致防御与 HP 较低

技能

角色的技能需要通过耗费技能点数来习得以及强化，同一角色在不同的职业下所能习得的技能有所不同。技能大致可以分为基本技能、指令型技能、被动技能、待机型技能以及武器熟练度，其中基本技能用于提升角色的各项数值，每名角色都可以进行习得；指令型技能需要在“特殊”指令中主动使用的技能，包括了各武器的必杀技等等；而被动技能即是习得后在达成对应条件时自动发动的技能；待机型技能则是一些带有特殊效果的待机类型，在习得后可以直接在待机型中进行更改；武器熟练度则可以提升角色在装备了对应武器后的暴击率、伤害补正率、命中率以及反击率。

此外，随着主线流程的推进，三名主角都会自动习得各自的特殊能力，这些能力都十分强劲，不过使用都需要消耗角色头像下方的特殊能力槽。特殊能力槽最高为 3 格，每发动一次能力则会消耗一格，积攒方式也有很多种，杀敌、发动辅助召唤以及触发连携攻击都能积攒特殊能力槽。





武器强化

武器的强化需要在スクラップ山的“锻冶屋”中进行，玩家可以利用强化素材对武器的ATK、MAT、SPD这三类数值分别进行强化，也可以为武器附加饰品来获得特殊效果。不同的强化等级下所需用到的强化素材会有所不同，初级的强化素材可以在商店中购买到，而高等级的强化素材则只能在挑战迷宫“无限界廊”中获得。



召唤石

《召唤之夜》系列”的战斗向来离不开其核心之一的召唤术，本作对于召唤术的使用以及召唤石的获得条件进行了简化在本作中，召唤石的主要获得途径有两种，一是在新角色加入我方时，其身上携带的召唤石也就直接归我方所有了。第二种方法也十分简单明了，那就是通过开宝箱。召唤石一般会出现在银色的宝箱之中，一般而言，只要在章节战斗以及自由战斗中不错过银色的宝箱，那么自然也不会错过召唤石的获得了。

每种召唤石对应一种召唤兽，而召唤兽的属性与召唤石相同。召唤石分为机属性、鬼属性、兽属性、灵属性以及无属性五种，召唤石的属性与召唤兽的属性相对应，不同的属性之间互相克制。当玩家获得了一种召唤石后，队伍中能够使用该属性召唤石的角色才能在战斗中进行使用，不过无需像以往的作品一样进行装备，满足条件的角色均可直接使用。不过由于召唤兽拥有自己的阶级，有低到高依次为F、E、D、C、B、A、S，而当一名角色所能使用的召唤兽最高阶级未满足召唤石所标注的阶级时，则无法使用该召唤石。值得一提的是，无属性的召唤石所有角色均可直接使用。

召唤兽强化

当玩家完成了主线第3章的流程后，就能在“锻冶屋”中对召唤兽进行强化。召唤兽的强化分为两种，第一种是对能够实体化（ユニット化）的召唤兽强化其实体化后的性能。第二种便是对单个召唤术进行强化，召唤术被强化后等级会提升，等级提升后使用该召唤兽所消费的MP量会减少，而伤害以及射程则会增加。此外，大部分召唤兽都会拥有为解锁的名称为“？？？”的召唤术，这需要玩家将其他召唤术提升至一定等级后才会得到解锁。

强化召唤兽需要耗费素材，不同属性、不同等级的召唤术强化所需耗费的素材有所不同，不过同一等级的强化素材会包含相同的关键词，低等级的强化用素材都可以在关卡的宝箱、报酬中获得，或者直接在商店进行购买。不过后期强化所需要用到的高等级强化用素材，就必须在游戏的挑战迷宫“ 限界廊”中进行取得了。

战斗系统

战斗画面详解



BO条件

BO条件（Brave Order）是主线流程关卡中出现的一些特殊条件，这些条件不会影响玩家正常过关，但是在完成之后，能够获得诸如强化素材、召唤夜书页之类的奖励。一场战斗中往往会有多个BO条件，但这些条件一般都互不冲突，为了让队伍的实力变得更强，建议玩家在一周目游戏时以全部BO条件达成作为目标。值得一提的是，某些关卡中的部分条件一开始会显示为“??????”，需要玩家达成了某些特殊条件或敌我方增援登场后才会解开。

战斗评价

在每场战斗结束时，系统都会根据玩家的表现而给出一个战斗评价。玩家过关后所能获得的报酬一般会根据玩家所获得的战斗评价而发生改变。而如果玩家能够再主线流程的战斗中获得S级评价的话，有时能够获得诸如召唤夜书页这样的特殊报酬。

战斗评价受到玩家各方面行动的干扰，一般而言，如果玩家在一场战斗中的行动回数越少，使用技能与道具的次数越少，承受的伤害也越少的话，玩家所能获得的战斗评价也就会越高。不过在一周目游戏时，玩家很难做到在达成所有BO条件的同时，再来追求S级的战斗评价。不过好在主线第14章后，章节重玩（**シナリオ**再战）功能便会开启，玩家可以在后期角色变强后再来挑战前中期战斗的S级评价。

角色行动



与传统策略角色扮演游戏中按照敌我势力划分回合的形式不同，本作中采用了以个人为单位的行动回数的设定。在战斗画面的左上角会有本场战斗的角色行动时间线，时间线从

左至右依次显示了角色行动的先后顺序。角色的行动快慢是根据角色的速度（SPD）来决定的，一般而言，一名角色两次行动之间的间隔较为固定，其中会穿插着我方其他角色以及敌方角色的行动。想要规划好不同角色的行动策略的话，参考行动时间线上的角色行动顺序便十分重要了。不过，如果一名角色的速度足够高的话，则能出现在敌人行动前便能连续进行多次行动的情况。

此外，在轮到一名角色行动时，玩家可以直接用摇杆控制该名角色在可移动范围内进行移动，无需再进行角色与格子的选定，这也是与以往作品的差别之一。在角色的行动结束后，角色会自动结束回合，无需玩家手动进行选择。当然，如果玩家觉得有些不习惯的话，也可以在设置菜单中关闭自动结束回合的功能。

方向与高低差

方向与高低差是众多 SRPG 均拥有的概念，也是系列作品一直保留的系统之一。本作依然保留了角色方向与高低差对于行动的影响。角色在出击以及行动结束时均可以改变方向，不过在本作中，行动结束时的待机方向默认为自动改变，想要手动调整方向的玩家，也可以在设置菜单中关闭自动改变方向。在攻击敌人与被敌人攻击时，攻击的方向将影响攻击的伤害与命中率，在侧面与背面进行攻击时，伤害与命中率将会变得更高。

游戏中的作战地图上会出现不同高低差的地形，这些高低差会阻碍角色的行动，通常角色无法直接到达高低差在 2 格及以上的平台上。不过，游戏中提供了用于建立作为跳板的土台的召唤兽，可以在第 3 章的银宝箱中获得，这对流程有着很大帮助。此外，高低差同样也会影响角色在攻击时的伤害与命中率，从高处向低处进行攻击时，伤害与命中率将会变得更高。





ZOC

ZOC 是控制领域（Zone of Control）的简称，也是许多 SLG 中会出现的系统。简单来理解，就是当我方角色移动到敌方角色的周围时，我方角色的移动范围会被限制，必须想办法远离，才能在可移动的范围内自由移动。在本作中，ZOC 对敌我双方都是有效的，但并非所有单位都会拥有，而是必须习得技能“斗气”。在习得技能“斗气”后，该角色在下一场战斗开始时即会具备 ZOC，利用 ZOC 来阻拦敌人接近我方的脆皮角色也是一个不错的战术。



待机类型

待机类型即角色在待机中时面对敌人的应对方式，可以在指令环的“特殊”指令中进行更改。最基本的待机类型为反击与防御，反击即是在敌方角色的攻击后立刻进行回击，防御则是在面对敌方角色的攻击时进行防御以减轻伤害，不过并不能进行回击。通常情况下，攻高血厚的物理攻击型角色，往往可以选择反击作为待机类型；而擅长召唤术或者回复技能的角色，选择防御型的待机类型进行保命会比较好。

除了基本的待机类型，大部分角色也能够通过学习职业技能的方式来获得特殊的待机类型，这些待机类型往往是在反击和防御这两种基础的待机类型之上，增加额外的效果，例如先制反击、回避率上升等等。根据不同的战况来选择合适的待机类型，往往会在战场上给予玩家很大的帮助。



连接

连接（Connect）是本作中的一个特殊指令，部分角色可以通过习得职业技能“コネクト”后，在指令盘的“特殊”指令中进行使用。连接的效果可以让一名邻近的角色跟在使用了连接指令的角色身后移动。也就是说，如果一名已经行动过的角色在待机中受到了敌人的围攻的话，就可以让另一名角色使用连接指令进行救场。当然，连接指令也可以用来快速赶路以节省行动次数。



连携攻击

当一名我方角色进行通常攻击，而敌人恰巧也在其他我方角色的攻击范围内时，就有一定几率触发连携攻击，参与连携攻击的角色会依次对敌方角色进行通常攻击，参与者并不会消耗行动次数。连携攻击可以由两名以上的角色同时参与，远程角色也能参与其中。连携攻击的发生率会受参与角色的 LUC 的影响，LUC 越高，连携攻击的发生率也就越高。当然，使用同种武器的角色以及好感度较高的角色，也会有较高的几率发动连携攻击。除此之外，当我方队伍装备了团队技能“仲间の绊”后，所有角色的连携攻击几率都有提高 10%，该技能可以通过收集特定的召唤夜书页后解锁。

团队技能



团队技能（パ－ティスキル）需要在出击界面下进行设定，每个团队技能的装备都需要消耗一个团队技能栏位以及一定数量的PP值，玩家可以在PP值或团队技能栏位达到上限前，装备多个团队技能。团队技能的效果会在战斗中的每一名出击角色身上起到作用，为队伍合理搭配上强力的团队技能，能够有效地提升队伍的实力。团队技能的获得方式比较特别，需要获得召唤夜书页或才能进行解锁，而且单个书页并非能够解锁一个技能，通常一个团队技能需要玩家收集到多张特定的书页后才能得到解锁。而召唤夜书页的收集方法以及注意点，则可以参考前文中与其相关的部分。

召唤术

召唤术可以理解为游戏中的魔法，同时也是召唤兽们所使用的技能。召唤术按照使用方式以及功能的不同，可以分为攻击召唤术、回复召唤术、凭依召唤术以及实体化召唤四种，下面分别详细讲解一下这四种召唤术。

攻击召唤术：攻击召唤术即能够直接给予敌人伤害的召唤术，每个攻击召唤术都会拥有一个基础威力，但这并不是其所能造成的实际伤害，实际伤害会根据使用者的MAT以及被施法者的MDF所变动，玩家可以根据角色进行攻击前的信息界面来判断实际的伤害量。

回复召唤术：回复类召唤术能够对范围内的我方角色进行治疗，被治疗的角色不仅能够回复一定量的HP，异常状态也会一并被解除。回复召唤术对于HP的回复量会受到使用者MAT的影响，但异常状态的治疗效果则是必定会发生的。

凭依召唤术：如果用一种通俗易懂的方式来解释凭依召唤术的话，就是让召唤者附身在一个目标对象上，并以此产生Buff效果或Debuff效果。被释放凭依召唤术的角色，会根据效果的不同而获得状态数值的上升或下降，并且有可能被附加异常状态。在释放了凭依召唤术之后，玩家便无法使用已经被凭依后的召唤兽的其他召唤术了。在凭依召唤术产生效果的数回合后，玩家能够通过特殊指令“祓いの仪式”来解除凭依效果。如不进行解除的话，凭依效果将一直持续到施术者被打倒。

实体化召唤（ユニット召唤）：顾名思义，实体化召唤便是将召唤兽变成实体化单位。一场战斗中最多能够实体化四只召唤兽，实体化后的召唤兽的行动能够由玩家来控制，并且可以使用与其他角色一样的指令环上的指令。不过并非每一只召唤兽都能被实体化，而且想要使用实体化召唤兽的召唤术，必须让角色习得名为“ユニット召唤”的职业技能。换言之，只有特定的角色才能够对特定的召唤兽进行实体化。不过由于召唤兽实力并不算弱，有的时候能够用来当靶子分担火力，优先让可习得的角色进行学习是十分有必要的。



辅助召唤

辅助召唤（サモンアシスト）也是系列的经典系统之一了，玩家可以在指令环的召唤术指令中选择该指令，之后便可以在准备使用召唤术的角色周围选择1~7名其他进行召唤辅助的角色，之后再进行召唤术的释放。使用了辅助召唤后，参与辅助召唤的角色MP都会减少10点，不过召唤术的强度也会根据参与辅助召唤的人数按比例得到相应的强化。强化内容包括了威力上升、消费MP减少以及射程提升。当角色可使用的召唤术不够强力或射程不够时，利用辅助召唤进行强化来先发制敌也是一个不错的选择。



召唤爆发

主线流程第7章才会解锁的系统，当任意两名角色相邻并且满足发动召唤爆发的条件时，选择指令盘上的“サモンバ－スト”指令再选择共同发动的同伴后即可使用召唤爆发。召唤爆发属于高伤害并且大范围的强力合体召唤术必杀技，参与召唤爆发的角色将会消耗50%~75%不等的MP。召唤爆发的种类会根据角色搭配以及属性搭配的不同而发生变化，不同的召唤爆发也具备着不同的效果。此外，高阶级的召唤爆发，必须好感度较高的角色才能使用。



主线流程全BO条件一览

章节	BO条件
第1章	使用召唤术击破1名敌人
第2章	全部出击角色击破1名以上敌人
第3章	1、5次行动以内让ラ–ジュ接近アティ
	2、5次行动以内击破至少1名敌人
	3、使用アティ或ラ–ジュ击破ルヴァイド
第4章	1、全部出击角色未进入过“濒死”状态
	2、由我方援军击破魔王ハヤト
第5章战斗1	1、ルヴァイド不对イオス进行攻击
	2、敌我双方合计50次行动内获得胜利
第5章战斗2	1、全部出击角色击破1名以上敌人
	2、使用アティ击破伐剑イスラ
第6章	全部出击角色击破1名以上敌人
第7章战斗1	使用召唤爆发击破1名以上敌人
第7章战斗2	アム击破3名以上敌人
第8章	1、アム使用特殊能力“トラン・スレイグ”
	2、全部出击角色未进入过“濒死”状态
	3、使用ネスティ击破カノン
第9章	1、使用3人以上的辅助召唤击破1名敌人
	2、使用我方援军击破メルギトス
第10章战斗1	1、使用カノン击破3名以上敌人
	2、敌我双方合计50次行动内获得胜利
第10章战斗2	1、击破10名以上敌人
	2、我方援军击破バノッサ

章节	BO条件
第11章	使用辅助召唤击破1名以上敌人
第12章	1、使用リシエル击破セイロン 2、使用ライ击破フェア
第13章战斗1	1、敌我双方合计50次行动内获得胜利 2、使用召唤术全灭敌人
第13章战斗2	1、敌我双方合计20次行动内击破1名以上敌方增援 2、减缓蜘蛛の尖兵の亲玉的行动速度
第14章战斗1	全部出击角色未进入过“濒死”状态
第14章战斗2	1、使用フォルス或カイル击破坏人エルスト 2、カイル未进入过“濒死”状态
第15章战斗1	1、使用アズリア击破5名以上敌人 2、イスラ未进入过“濒死”状态 3、使用レックス或アティ击破伐剑イスラ
第15章战斗2	1、使用レックス与アティ总计击破8名以上敌人 2、使用レックス或アティ击破伐剑者们
第16章	1、使用ラ–ジュ与アム总计击破8名以上敌人 2、使用トウヤ击破魔王ハヤト
第17章	1、不对傀儡スカ–レル进行攻击 2、使用アルカ击破坏人エルスト
第18章战斗1	1、ハヤト未受到任何伤害 2、ギアン的HP未低至50%以下
第18章战斗2	1、ギアン的ＨＰ未低至50%以下 2、发动3人以上的辅助召唤击破伐剑レックス
第19章	1、使用フォルス与アルカ总计击破10名以上敌人 2、使用フォルス或アルカ击破坏人エルスト
第20章	1、使用ライ、フェア、ギアン总计击破10名以上敌人 2、使用レックス、アティ或アズリア击破伐剑イスラ
第21章	1、トウヤ使用了1次以上瞬连斩 2、同时击破メルギトス与トウヤ
第22章	1、使用アヤ、トウヤ、ナツミ总计击破10名以上敌人 2、使用アヤ击破魔王ハヤト
第23章	1、使用レックス击破伐剑レックス 2、使用アティ击破伐剑アティ
第24章（以ラ–ジュ为主角）	1、イスト使用过一次“ヴァイス・スレイグ” 2、アム未使用过“バ–ストショット” 3、使用ラ–ジュ击破アム
第24章（以アム为主角）	1、イスト使用过一次“ヴァイス・スレイグ” 2、ラ–ジュ未使用过“フォ–ルスラスト” 3、使用アム击破ラ–ジュ
最终章	无
外传1	1、使用ルエリィ击破5名以上敌人 2、使用フォルス或ルエリィ击破アトシュ
外传2	1、只让女性角色出击并且取得胜利 2、使用リシエル击破ポムニット

奖杯指南

综述

本作并不存在需要靠技巧来获得的奖杯，因此白金难度看似并不是很高。但是由于在本作中，玩家每一个周目只有可能收集完两到三名角色的所有夜会话。因此想要白金本作的话，就必须忍受枯燥无味的多周目游戏过程。建议玩家在一周目时尽量完成所有 BO 条件与所有主线流程战斗的 S 级评价，之后再在无限界廊中收集高等级的强化素材。在多周目游戏时，建议玩家培养几名 SPD 经过特殊强化的角色，这样就可以在敌人行动前利用较前的行动速度快速清场，这样即便每场战斗都开自动战斗也毫无问题。



奖杯列表

杯种	名称	解锁条件
白金	深刻于魂的心意	获得所有奖杯
铜杯	从天而降的勇者	完成第1章
铜杯	海盗与天使与迷途者	完成第2章
铜杯	顽固的剑	完成第3章
铜杯	魔王来袭！	完成第4章
铜杯	被囚禁的偏执者	完成第5章
铜杯	麻烦的她	完成第6章
铜杯	安稳啊，再会吧	完成第7章
铜杯	暗机狂乱	完成第8章
铜杯	汝不应欺骗	完成第9章
铜杯	凶剑与魔剑	完成第10章
铜杯	过去与未来的邂逅	完成第11章
铜杯	缝缝补补的世界	完成第12章
铜杯	管理者的选择	完成第13章
铜杯	在还未相识的你身边	完成第14章
铜杯	死神的倒影	完成第15章
铜杯	王者间的混战	完成第16章
铜杯	照亮黑暗的明光	完成第17章
铜杯	名为羁绊的代价	完成第18章
铜杯	夺回那一天！	完成第19章
铜杯	来自绝望牢笼中	完成第20章
铜杯	可笑的真相	完成第21章
铜杯	在理智与狂乱的彼岸	完成第22章
铜杯	摇篮期的终局	完成完成第23章
铜杯	择取的未来	完成第24章
银杯	幻想的结束与新的开始	完成最终章
铜杯	山岭的怪物	完成外传1
铜杯	暴力男与失控女	完成外传2
铜杯	伊斯特的烦恼	完成伊斯特的个人专属结局
铜杯	首次胜利！	第一次在战斗中获得胜利
银杯	身经百战	在所有主线战斗中取得S级评价
铜杯	勇士们	第一次达成BO条件
金杯	FIGHT WITH BRAVE	达成所有BO条件
铜杯	力之共鸣	第一次发动召唤爆发
银杯	特殊的召唤兽们	发动所有种类的召唤爆发
铜杯	HAIN! CHAIN! CHAIN!	发动30次连携攻击
铜杯	完全辅助	发动共计8人的辅助召唤
铜杯	杀戮者	打倒100名敌人
银杯	破坏者	打倒400名敌人
银杯	无限探索者	通过无限界廊最下层
铜杯	幻线使用者	使用3名主角的特殊能力共计30次
银杯	技能百货	获得任一角色的所有技能
铜杯	名具	将任一武器强化到最大值
铜杯	更加高强的魔力	将任一召唤兽强化到最大值
金杯	SUMMON NIGHT HISTORY	获得所有召唤夜书页
银杯	异界盟友	获得所有召唤兽
铜杯	美食大师	制作所有料理
铜杯	再多相处一下…	观看任一角色的所有夜会话
银杯	NIGHT TALKER	观看所有角色的所有夜间交谈
铜杯	海湾之主上钩	在钓鱼时钓上“入り江のヌシ”
银杯	茧世界太公望	完成所有钓鱼指令
铜杯	茧世界调停官	完成异世界调停机构本部的所有派遣任务





软硬兼施SP

HARDWARE& SOFTWARE

栏目主持 纱迦

正当纱迦在编辑这段文字时，PS VR 的售价已经正式宣布：399 美元，这个价格合人民币 2600 元左右。由于此前编辑部已经收到过一些风声，得知这个价格不仅没有觉得有多高，反而还有一种挺好的感觉。相比 OCULUS 的 599 美元和 HTC VIVE 的 799 美元，这个价格确实不高，当然人家的性能要强不少，与 PC 连接也能干更多的事情。只是要想最大限度地活用这俩设备，还得配合至少 4 台 PS4 价格的 PC，所以嘛……

价格行情
——提供最佳购机方案

01 购机推荐套餐 PSV

	品牌 / 型号	价格
主机	PSV-2000主机（行货，8GB记忆卡）	1149元
贴膜	PSV组装高清贴膜	20元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1189元
近期推荐购入指数		8

备注

主机官方标准包装附带 USB 数据线一根、AR 游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评

售价上一直“压制”行货主机的港版、日版 PSV，在进入三月后价格有了小幅回调，目前标配裸机报价在 1100 ~ 1150 元之间，和行货售价相近。而在 3 月 3 日发售的冰川白和水蓝两色，同捆 16GB 记忆卡的优惠套装 PSV-2000 Starter Kit，国内现在也已经到货，官方售价是 19980 日元，折合人民币 1151 元，不过国内货源较少，所以报价均在 1500 元上下，比单独购买港版、日版再搭配 16GB 记忆卡的价格还高，暂时不推荐玩家选择。另外一方面，原先比较小众的 PSV TV，索尼已经在 2 月底正式停产，国内还有部分存货，考虑到 PSV TV 在游戏适配性上已经大不如前，很多游戏均无法正常体验，因此在未来我们也将不再向玩家提供 PSV TV 的报价。

破解上，两个月前曾信誓旦旦将在一月底发售的 PSV 电子狗 Cobra Black Fin，已经正式宣布产品不会上市。破解小组表示成品实际已经有现货准备，但由于电子狗的机制问题，即需要 P2P 网络进行游戏验证，正版玩家需要为盗版玩家分享原始卡带的加密信息，而破解小组表示，根据他们的调查，拥有正版游戏的玩家没有意愿购买 Cobra Black Fin 来分享自己的正版游戏，因此产品的设想无法变成现实，最终导致了产品的流产。这其中的真伪我们无法判断，但至少这段声明足以表示 PSV 的破解还任重道远，至少对于普通玩家而已，体验正版还是享受游戏的最佳途径。



▲由于没有正版玩家愿意购买Cobra Black Fin分享自己的游戏，最终这款PSV电子狗未能如期上市。

主机及主要周边参考价格

商品	价格	商品	价格
PSV-2000主机（国行黑白，8GB记忆卡，Wi-Fi）	1149元	8GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	128元
PSV-2000主机（港版、港版，不含记忆卡，Wi-Fi）	1150元	16GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	218元
PSV-2000 Starter Kit（日版，16GB记忆卡，Wi-Fi）	1500元	32GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	318元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元	64GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	488元
PSV原装耳机（港版）	120元		

02 购机推荐套餐 3DS

	品牌 / 型号	价格
主机	N3DS LL主机（日版，无卡破解，32G TF卡）	1350元
电源	N3DS专用变压器	20元
贴膜	N3DS专用Hori贴膜（组装）	20元
总计		1390元
近期推荐购入指数		10

备注

主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评

近期 3DS 上最爆炸性的消息非 3 月 4 日任天堂公布的《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》莫属了，尤其是简体中文版本能同步发售。N3DS 系列在国内的销量也越来越大，以无卡破解为首，目前日版白色、蓝色、红色的 N3DS LL 均在 1350 元上下，黑色的则要贵上不到 100 元，这个价格还搭配一张 32GB 容量的 TF 卡，基本上属于到手即玩的状态。而小屏的 N3DS 无卡破解，包含 32GB TF 卡的价格在 1180 元左右，整体上要比选择裸机再购买 GateWay 3DS 要超值很多。上期我们曾提到了 3DS 妖机，主要是 10.4 和 10.5 系统无法降级导致的，而到了 3 月，除去截稿日任天堂刚刚更新的 10.7 系统之外，10.6 以下的 3DS 主机，均可使用软件进行降级，也就没有所谓的硬降机和妖机了。实际上 3DS 之所以被频繁破解，是找到了 3DS 处理器 ARM11 的核心漏洞，在去年 12 月 27 日的黑客交流会议上，smea 小组公开了 3DS 处理器的首个漏洞，随后主机便可以任意降级，任天堂虽然在今年 1 月 19 日推送了 10.4 修复了 ARM11 漏洞，但在这个月初，又有小组爆出了新的 ARM11 核心漏洞 Memchunkhax3，这也是为何 10.6 系统以下 3DS 主机被全面攻克软降的主要因素。截稿日任天堂推送的 10.7 是否可以降级还不得而知，不过经过测试，GateWay 3DS 可以完美虚拟 10.7 自制系统，原理近似的无卡破解



▲新款《怪物猎人X》限定版主机将在4月底上市，预计主机届时在国内的售价将达到1500元以上。

想必也不会有太大问题，玩家只需注意更新时不要升级主机的原版系统即可。另外，任天堂还在3月4日公布了三款限定版主机，其中《怪物猎人X》限定版将于4月28日发售，售价23760日元，折合人民币1368元，有条件的玩家可以攒钱准备入手了。

主机及主要周边参考价格

项目	价格	项目	价格
N3DS主机（日版）	950元	SKY3DS（支持10.2系统）	390元
N3DS LL主机（日版）	1220元	DSTWO PLUS（支持至9.2系统）	290元
N3DS主机（日版，无卡破解，32G TF卡）	1180元	金士顿16GB TF卡（行货）	39元
N3DS LL主机（日版，无卡破解，32G TF卡）	1350元	金士顿32GB TF卡（行货）	79元
GateWay 3DS（支持至9.2系统）	320元	金士顿64GB TF卡（行货）	169元

03 购机推荐套餐 PS4

	品牌／型号	价格
主机	PS4 CUH-1209A主机（500GB，黑/白色，国行）	2399元
总计		2399元
近期推荐购入指数		9

备注

主机官方标准包装附带HDMI线一条、原装DS4振动手柄一支、Micro USB数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评

在前不久国行PS4断货后，近日主机已经货源充足，不过令人颇感意外的是，到货的主机并非是普通版PS4，而是同捆《变形金刚》游戏的博派版和狂派版限定PS4主机，两款主机的硬盘盖上分别有经典的变形金刚LOGO，同时博派版为白色主机，狂派版为黑色，也就是说如果你想买黑色的博派版PS4……实在抱歉，官方是没有这款的。索尼这样的举动也算得上是与时俱进，同捆《变形金刚》的套装中，包括游戏的DLC同捆特典，此外还有《星际战甲》PS4银河专享礼包、《九阳神功》游戏角色兑换卡、《南瓜先生大冒险》游戏优惠卡以及《雨血前传 蜃楼》游戏代码卡，可谓是把之前限定版主机的内容包含了个遍，当然主机的价格也不菲，玩家要足足掏出2649元才可买到，不知道中意国行的玩家会有多少人愿意掏腰包选购最新的限定版国行主机。不过非同捆版的国行主机也并非买不到，在线下游戏店里还是有不少现货的，目前报价在2350元左右，和官方报价相近，而港版、日版主机目前已经同报2080元的售价，如果是不在意那点保修时间的话，这两个版本的主机还是具有一定价格优势的，玩家可以考虑后再选择入手。



▲年后索尼再推PS4国行限定版主机，狂派、博派双版本《变形金刚》堪称超值。

最后破解方面，在去年底宣称越狱了1.76系统的玩家Fail0verflow已经对外放出了他们越狱的全部代码，拥有1.76系统且具有一定编程能力的PS4玩家可以下载他们的代码并结合此前的PS4 BadIRET内核漏洞让PS4运行上Linux系统，不过这对普通玩家来说意义不大，PS4的破解也依然停留在理论阶段。

索尼家用机及主要周边参考价格

项目	价格	项目	价格
PS4 CUH-1209A主机《变形金刚》同捆版（500GB，博派/狂派，国行）	2649元	原装DS4无线振动手柄（行货）	380元
PS4 CUH-1209A主机（500GB，黑/白色，国行）	2399元	原装DS4无线振动手柄（港版，20周年初代灰）	370元
PS4 CUH-1206A主机（500GB，黑/白色，日/港版）	2080元	原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	350元
PS4 CUH-1206A主机（1TB，黑色，港版）	2380元	原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
原装DS4无线振动手柄（港版）	320元	高仿索尼HDMI线	45元

04 购机推荐套餐 Xbox One

	品牌／型号	价格
主机	Xbox One主机（港版，1TB，黑色，无Kinect，同捆游戏）	2700元
电源	原装电源（包改220V）	–
总计		2700元
近期推荐购入指数		8

备注

主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附HDMI线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA电池两节、电源及电源线一套。

点评

Xbox One在年后再次主动调低了行货Xbox One的售价，目前各大商城无Kinect的国行版主机售价达到2999元，同捆Kinect则报价3699元，同时大家期待的国行Xbox One精英版手柄也已经在国内上市，官方定价1299元，不过基本上属于分分钟被抢购一空的节奏，在截稿日之前已经断货，想要国行精英版手柄的玩家估计要等微软的下批放货了。至于其他版本主机，500GB同捆游戏主机日版目前报价最低，在2000元左右，欧版报价2100元上下，港版最贵，零售商给出的价格达到了2350元。而喜闻乐见的1TB大容量主机，目前只有欧版有现货销售，报价是极具性价比的2300元，同捆游戏为《刺客信条 大革命》，在不介意版本的情况下，为玩家购机的最佳选择。



◀国行Xbox One精英版手柄已经上市，售价达到1299元非常超值，可惜目前处于断货状态。

微软家用机及主要周边参考价格

项目	价格	项目	价格
Xbox One主机（日版，500GB，黑色，无Kinect，同捆游戏）	2000元	Xbox One无线手柄（国行版）	319元
Xbox One主机（港版，500GB，黑色，无Kinect，同捆游戏）	2350元	Xbox One无线手柄充电套装（国行版）	499元
Xbox One主机（欧版，1TB，黑色，无Kinect，《刺客信条：大革命》同捆）	2300元	Xbox One精英版手柄（国行版）	1299元
Xbox One主机（国行版，无Kinect）	2999元	Xbox One Kinect感应器（国行版）	1090元
Xbox One主机（国行版，同捆Kinect）	3699元	原装HDMI线	280元
Xbox One主机猴年新春版（国行版，同捆Kinect，双手柄）	3999元	组装HDMI线	50元

市场报价信息更新截至2016年3月15日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

栏目主持 简子君

游运汇

GAME GAMES

每年三月，几乎都有体育游戏扎堆发售，不过由于其中大部分在国内的受众都相对较小，所以往往会被玩家所忽视。例如这个月先是有《卡西鲍威尔曲棍球16》这样的原创作品，（虽然标着16，不过这款游戏可是系列第一作），随后又会有《UFC2》、《MLB the show 2016》等多款优质体育游戏，这些作品虽然不是王道类题材，但实际上却都有着各自独特的魅力。另外必须提一下，这个月还有幻之体育游戏——《沙排3》这样的核弹级体育大作！

体育游戏的PC之旅

近日来，微软拓展PC平台游戏业务的事情闹得沸沸扬扬，先不论对于Xbox主机而言，这样的做法是否会得到家用机玩家的支持。单从游戏角度出发，其实PC平台在硬件以及用户数方面的优势，一款游戏登陆PC端其实还是有不少的益处，而且一款游戏能让更多的玩友接触到，其实也是一件好事。

《极限竞速6 顶点》将在Win10商店提供免费下载

微软开始将旗下独占大作转移到PC平台，进而推广Win10业务一事，对于Xbox的玩家而言可能并不是一个好消息，毕竟好好的独占变成了PC端跨平台，如此一来这些独占大作似乎都失去了吸引力。不过，如果从另外一个角度考虑，其实这对游戏的推广和发展绝对是有促进作用的，毕竟微软这样有经验的公司，也不会拿自己辛苦打造的游戏品牌来作死。

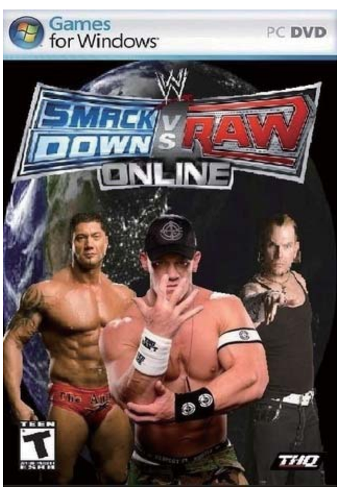
在确定了将会推出《极限竞速6》的PC版本后，微软官方很快带来了详细的情报以及视频影像。来到PC平台的本作并不是《极限竞速6》的完全移植版本，而是被改名为《极限竞速6顶点（FORZA6 :Apex）》推出。这个版本将会在Win10商店提供免费下载，没有XOne主机的玩家届时不要忘记下载体验。

《极限竞速6顶点》将会获得DirectX 12技术的支持，游戏最高分辨率提升至4K等级，拥有高配置电脑的玩家将会获得更胜于主机版本的真实体验。因为是免费的特殊版本，所以此版本也是专门为首次接触“《极限竞速》系列”的玩家群体准备的。内容方面《极限竞速6顶点》将会包括63辆赛车可供选择，奥迪、福特、庞蒂亚克等等知名汽车品牌都有所收录，同时主机版本的车辆涂装系统功能得到了完全保留。赛道方面共有20余条可供选择，不过如果算上正逆两个方向，以及昼夜和天气变化对赛道产生的影响，玩家实际能体验到的内容会更加多样。因为PC版与XOne版本两款游戏内容上的一些差别，跨平台联机应该无法实现。本作中还将支持展览巡回赛生涯模式，共计含有12个事件，解说则由汽车界名人James May和Richard Hammond担任配音。另外既然是以F2P的免费形式提供，游戏自然会存在一些内购系统，但是官方强调这只是给部分想要走捷径解锁更多内容的玩家，并不会出现付费就比一般玩家更强的现象，而只是付费提前解锁一些后期内容。



《极限竞速6顶点》目前暂定的发售时间是2016年春季，没有确切发售日期，不过游戏内容应该已经制作完毕，可能微软方面和配合《量子破碎》PC版的发售日来制定本作的发售计划。

《WWE 2K16》3月11日登陆PC



由2K Games打造的《WWE 2K16》在3月11日登陆PC平台，并且还会随游戏附送作为家用机版本特典内容赠送的两款阿诺·施瓦辛格的终结者形象，另外主机版游戏的所有DLC内容也可以免费下载，所以虽然发售日稍晚于主机平台，不过却有着不少的福利内容。

作为一款销量长红的体育游戏，WWE系列作品虽然几经转手，却一直保持着不登陆PC平台的传统。早年间THQ自2000年发售了旗下第一款摔角游戏《WWF SmackDown!》后，连续14年不间断地推出摔角题材游戏，其中涉及到的游戏平台一度覆盖到了NDS和PSP等掌机之上，就连手机平台也接连推出过好几作，可一直到公司破产，也都没有让任何一款正统续作登陆过PC平台。在这十多年的漫长时光里，PC玩家惟一能玩到的一款THQ发行的WWE摔角游戏，只有2011年推出的《WWE SmackDown vs. Raw Online》一款而已。

随后因为THQ的遗憾关闭，WWE的游戏版权落到了2K Games手中，在经过了《WWE 2K14》一部作品的过渡后，一向有着发行PC游戏传统的2K Games顺理成章地在去年推出了《WWE 2K15》的PC版本，而今年也是2K Games在接手WWE品牌游戏后，连续第二年确定发售游戏的PC版本，此举今后应该也会成为一种传统。



《极品飞车》PC配置公布 主机版3月大更

EA在上年发售的《极品飞车》最新作也即将发售PC版本，同时官方也给出了游戏所需配置，推荐显卡设备为GTX 970、R9 290或更高，只有到达这个标准才能以1080p/60帧的画面运行。不过由于PC版本并不会进行锁帧控制，配置不达标的话，游戏表现可能会出现不稳定的情况。另外登陆PC后，本作同样会支持4K分辨率显示，不过就玩家目前测试的情况来看，即使使用GTX TITAN来运行，画面也只能以30帧左右的状态呈现。

虽然本作登陆PC的发售日为3月17日，但是Origin Access会员用户已经可以在3月10日抢先进行体验了，这部分玩家也晒出了一些游戏截图，与主机版进行了对比。





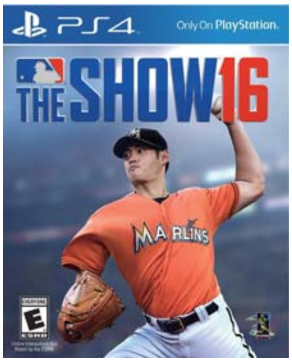
除了推出PC版本，EA依旧没有停止对主机版本的修改与优化，目前本作的全新大型补丁也在3月3日进行了更新，此次的更新内容包括支持手排操作，新增奖杯等重要内容。首先手动挡操作的加入是最为重要的部分，虽然本作强调炫酷爽快的竞速体验，但一款没有手动挡操作的竞速游戏实在有些说不过去，而这次补丁总算解决了这项尴尬。游戏模式方面，以先前NFS游戏中的短程竞速为灵感，本次更新加入了满足玩家对速度渴望的“短程冲刺赛”。这种模式玩法类似于电影《速度与激情》中的百米赛，玩家需要在起跑线上就开始烧胎，让车子在起跑前达到最佳状态，准确地控制转速、掌握氮气的使用时机，分秒之间比赛就会决出胜负。“短程冲刺赛”根据类型的不同，区分为“并驾齐驱、完美换档、城镇狂飙、油门到底与骇速隧道”等五种模式。

这次的更新，游戏还加入了两台复古款的新车型，同时游戏车库也将进行升级，玩家可以储存额外五台车。

新增的奖杯/成就共有三个，分别为：街道女王——赢得五场短程冲刺赛的胜利；贴金戴银——下载一张分享贴膜；极致古董车——买第一辆老爷车。

最强棒球游戏《MLB the show 16》月底发售

原定本月20日发售的本作，发售日出现了短时间的延期调整，最终确定将于3月29日与玩家朋友们见面。本作的开发商为索尼圣地亚哥工作室，作为第一方游戏，由索尼出品的本作画面水准以及音效表现十分强大。不过由于棒球游戏本身的限制，本作的玩法相较于其他类型的体育游戏而言会显得比较沉闷。





虽然《MLB》系列”的素质一贯出色，但是因为棒球在国内的普及度不高，所以国内玩家可能比较少关注。另外作为一款第一方游戏，索尼少见的没有在本作中加入中文语言，也能看出本作的目标用户并非华人圈子。不过对于棒球文化比较普及的台湾地区，《MLB the show 16》还是推出了以著名华人棒球手陈伟殷为封面的台版游戏。同时为了促进游戏的发展，今年的MLB首次舍弃了PSV平台，仅推出PS4、PS3两个版本。

因为近年来的风气使然，“《MLB》系列”也开始加入大量的氪金要素，例如本作的特典内容中，就加入了游戏点数、套件包等内容。

科比竟是《光环》狂热粉

今年的篮球圈子里，最热门的话题就是科比的退役，即使你不是一名篮球运动爱好者，也一定听到过这个新闻。随着本赛季NBA赛事的不断进行，科比退役的日子也逐渐临近。而在一次接受采访的过程中，科比就聊到了退役后的打算。他表示除了要体验一些自己一直想要尝试的各种极限运动外，最想做的事情就是窝在家里打游戏，而且他最热爱的游戏竟然是“《光环》系列”。科比也说到，在赛场上飚惯了垃圾话的他，打游戏的时候同样不怎么随和，F头字母更是会频频爆出。

在被问道自己想要使用什么样的名字作为自己的游戏昵称时，科比表示可能会直接使用自己的名字或者叫做“曼巴老酒”，因为直接取这样的名字的话，大家一定不会想到这个人就是科比本人。其实早在2009年，在接受《洛杉矶时报》采访时，科比就曾表示他很享受玩游戏时的感觉，而且之前他的湖人队友乔丹·法玛尔也总是会随身带着X360主机，科比也总会凑上去一起玩。

了解科比的玩家都知道，科比和游戏的交集其实由来已久，不仅会出现在NBA题材的游戏中，他也会时常现身于电视游戏的广告之中。不过考虑到科比每天都要凌晨四点起来练球，所以他也许真的还没有自己的XBL账号。



■客串演出《COD》游戏真人广告。


▲科比拍摄的《吉他英雄》广告。



《硬体 宿敌》(Hardware Rivals)是由SCE第一方制作的战车对战类游戏，前作为2002年PS2平台上的《硬体 在线竞技场》(Hardware Online Arena)。本作融合了战车的暴力和飙车的爽快，玩家可以一边驾车狂飙，一边用导弹激光摧毁敌人，游戏中有多种模式和地图可供选择，可以单独挑战全场，或是参与团队作战。在今年2月份的时候，本作曾向欧美服和港服的PS+会员免费提供。

文 咎人之剑　编 哪尼　美编 心の永恒

硬体 宿敌	SCE	动作射击
PS4 Hardware Rivals		港版
2016年1月7日	本地1人/多人在线	对应年龄：10岁以上
售价为150港币		

操作介绍

本作的操作方式比较独特，前进与转向要分开操作，共有五种不同的操作方式，默认为双操作杆射击，可以在控制中任意更改。

按键	作用
方向键上	切换视角
左摇杆	前进/倒车
右摇杆	转向/转动炮台
L1/△	循环目标
R1/○	手刹车
L2/□	辅助武器开火
R2/×	开火
触模板	显示分数



模式介绍

本作共有三种基本模式，所有模式都需要全程联网进行游戏。

模式名称	介绍
决死战	单人死亡竞赛，一人对抗全场。刷杀敌数的首选模式。
团队决死战	摧毁敌方团队累积点数并赢得战斗。胜利后为全队胜利，刷胜场的首选模式。
团队占地为王	占领控制区累积点数。此模式比较考验策略，需要熟悉地形并快速压制区域。
特殊活动	每日更新，随机限定某些车型和武器，利用此模式刷特定武器的奖杯会事半功倍。

车手设定

车手系统较为简单，除了可以改变外观，玩家还可以通过不断升级来解锁辅助功能，辅助功能对战车各项功能有增强效果，各个效果之间没有强弱之分，玩家可以根据情况进行选择。



项目	解锁等级	辅助功能	效果
瞄准	2	快速拔枪	加快锁定敌人和开火速度。
	4	全方位瞄准	提升武器的锁定半径。
	5	神射手	强化瞄准能力。
引擎	7	空战	提升在空中的控制能力。
	9	油门全开	提升移动速度。
	10	制动力	对急停、转弯的控制力提升。
防护	12	恢复	濒死时缓缓恢复生命值至50%。
	14	强化	增加护甲上线。
	15	贪婪	提升修理包回复量。
侦查	17	广角	提升雷达显示范围。
	19	第六感	在雷达上标出附近补充包的位置。
	20	反制	降低在敌方雷达上的可见范围。

项目	解锁等级	辅助功能	效果
武器	22	重装上阵	减少所有辅助武器的上弹时间。
	24	特制弹匣	提升炮台的伤害。
	25	挡板	提升所有武器的伤害半径。

载运工具设定

载运工具有两类：快速攻击车辆和坦克。截至 1.09 版本，一共有 6 辆可供选择的车辆，每类各 3 辆，同类车之间只有数值和外观的不同。此外还可以花费救助点给载具变换外观，但不会有强度上的提升。

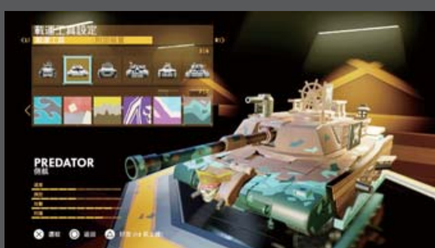
快速攻击车辆



快速攻击车辆拥有很快的移动速度，适合喜欢高机动作战的玩家。主要武器为连发式机枪，打完子弹后的装填时间较长，单发伤害低，主要用于牵制和削血。血量少、体积小、重量轻，优点是通过狭窄的路段时要比坦克轻松许多，同时不容易被命中；缺点是被撞到后会飞到空中乱转，很不好控制，被某些辅助武器打中后还会直接秒杀。由于快速攻击车辆具有高速低攻的特性，因此打法主要是靠高机动夺取辅助武器包，用各种强大的辅助武器攻击敌人。

坦克

坦克的移动速度较慢，但拥有较高的血量。主要武器为单发式炮弹，装填较快，4 至 5 发命中可以击杀目标。重量大，转弯爬坡等操作较为笨重，但与快速攻击车辆撞击后会将对方弹飞。坦克的打法是寻找高地，在优势位置俯瞰全程，配合辅助武器加上自身的普通攻击化身为不动炮台。



辅助武器

辅助武器是战场上被争夺的重点，各种暴力凶残的辅助武器在使用得当的情况下可以迅速击杀敌人。每种武器刷新的地点是固定的，熟悉地形后可以占据强力武器的刷新点站桩开炮。本作共有 9 种辅助武器，其中有 7 种攻击型武器和 2 种异常状态武器。

武器名称	武器效果
火箭	向前方发射数枚火箭弹。基本武器，战场各处都有，使用起来很方便。由于发射的导弹比较分散，很难全数命中，最好收集两组以上的火箭一起发射，或是靠近对手后再发射。
炸弹	设置炸弹，炸弹遇到障碍物会弹开，范围内有敌我经过时爆炸。一组有五发炸弹，两发就可以击杀敌人。发射后的距离难以把握，不建议经常使用，但在封闭的空间中使用有奇效。
磁轨炮	向前方直线发射电磁炮。攻击距离极远，伤害很高，对小车一击毙命，击中坦克后补几发也可以击杀。但攻击范围很窄，建议和敌人保持在直线时再发射，或者攻击静止的目标。
轻型飞弹	向敌人发射轻型追踪飞弹。一组有三枚飞弹，导弹的追踪性能很好，小车中两发，坦克中三发即死，是非常实用的武器。
重型飞弹	向敌人发射重型追踪飞弹。一组有两枚飞弹，伤害非常高，命中即死。导弹飞行速度较慢，遇到障碍物不会绕开，但依然是最重要的武器，一般分布在高台上和战场中央。
电浆	锁定敌人后发射电浆，血量持续下降。锁定快，带跟踪，但造成伤害的速度较慢，一般用于削血。
镭射	近距离发射激光，秒杀碰到的敌人。战场上很稀少的武器，攻击距离很近，但击中敌人后会直接秒杀。建议冲进人堆里使用，右摇杆可以控制光束的方向。
引擎离线	锁定敌人后发射光束，命中后敌人无法移动。一组有两发，为异常状态武器，定住敌人后要小心来自敌人的攻击，配合队友对敌人进行集火效果更佳。
武器离线	锁定敌人后发射光束，命中后敌人无法攻击。一组有两发，为异常状态武器，可以封印敌人的攻击，用处不是很大。

特殊武器

特殊武器是战场上的最大变数，会造成全场的范围攻击，敌我双方都会被波及。本作共四张地图，每张地图有不同的特殊武器，一张地图里有三个刷新点，比赛中会随机刷出两次特殊武器，刷新地点位置比较偏僻，牢记这些刷新地点能为玩家带来很大的优势。

酷热干旱湖—空袭

酷热干旱湖的特殊武器是空袭，触发武器 30 秒之后，触发者击杀所有在防空洞之外的车辆。地图中央的 18 号仓库两边各有一处防空洞的入口，一旦被触发要立刻向那边跑。

●刷新位置 1：18 号仓库房顶的边沿，需要从仓库左侧的斜坡向上走，爬上两层楼后向右走，出门来到平台边沿后向右直行。



●刷新位置 2：18 号仓库旁边有两个小仓库，在其中一个仓库的边沿，要通过一个很窄的斜坡爬到仓库顶上，向前走来到另一个平台。



●**刷新位置 3** :地下防空洞的中央,非常好找。



杰克森矿坑—系统净化

杰克森矿坑的特殊武器是系统净化,触发武器 30 秒之内,除触发者之外的所有车辆失去准星并逐渐失去视野,在高台以外的车辆会持续掉血。走上中央高台或场地四周的高台可以停止掉血,但由于触发者可以看到己方的位置,躲在掩体后面会比较安全。

●**刷新位置 1** :中央高台中部,从传送带走上去即可看到。



●**刷新位置 2** :地图边缘的高台上有一辆卡车,在卡车的后面。



●**刷新位置 3** :在 63 号仓库的顶上。



失落神庙—先祖之怒

失落神庙的特殊武器是先祖之怒,触发武器 20 秒之后,触发者秒杀所有在中央金字塔之外的车辆。触发之后要立刻跑向中央金字塔,从下层或中层的入口进入塔内。

●**刷新位置 1** :中央金字塔顶部,要加速飞跃过去。



●**刷新位置 2** :在地图一边的小庙里,要从背后绕进去。



●**刷新位置 3** :在地图另一边的平台上,需要先上一个斜坡。



极地前哨92—寒霜侵袭

极地前哨 92 的特殊武器是寒霜侵袭,触发武器 40 秒之内,高台之外的所有车辆速度缓慢下降,一段时间后会无法移动和攻击,同时场内会飘来幽灵,随机攻击玩家,走上中央高台或场地四周的高台可以解冻。寒霜侵袭无法直接造成伤害,作为特殊武器较为不实用,躲在掩体后面会比较安全。

●**刷新位置 1** :中央高台下方,要加速飞跃过去。



●**刷新位置 2** :地图一侧的仓库顶端，从侧面绕过去。



●**刷新位置 3** :在地图另一侧的高台上，要通过斜坡走上去。



奖杯相关



本作白金的难度不高，但游戏进行过程中需要全程联网，因此对网络要求很高。除了 1000 击杀需要刷之外，大部分奖杯都可以在游戏进行过程中解锁。

奖杯列表

名称	种类	取得条件
久经考验	白金	获得所有奖杯。
初来乍到	铜杯	完成基本教学。
油溅沙场	铜杯	完成1次击杀。
万众瞩目	铜杯	自定载运工具。
武器技艺	银杯	使用每种辅助武器击毁10架载运工具。
侦查员	铜杯	在每张地图上完成一场对战。
战术支持	铜杯	启动所有特殊武器。
不惜一切	铜杯	在任意对战中胜出。
团队协作	铜杯	在5场团队比赛中胜出。
争夺者	铜杯	完成25个挑战。
恭喜升级!	铜杯	达到等级2。
战斗准备完毕	铜杯	达到等级5。
全面掌握	铜杯	使用每种载运工具完成一场对战。
引擎碾碎机	铜杯	完成50次击杀。
全系统正常	铜杯	搜集250个生命或装甲补充包。
冷酷	铜杯	消灭10名引擎离线的敌人。
无情	铜杯	消灭10名武器离线的敌人。
暴虐	铜杯	完成100次击杀。
美妙的复仇	铜杯	完成10次复仇击杀。
挑战者	铜杯	在比赛中的3项挑战中击败好友。
特殊部队	铜杯	使用特殊武器击杀25名敌人。
命悬一线	铜杯	以30%以下生命值生存1分钟。
毫发无损	铜杯	维持2分钟生命值全满。
扩散伤害	铜杯	同时击杀3名或更多敌人。
搅局者	铜杯	击杀正在连杀中的玩家。
长距离轨道	铜杯	使用磁轨炮从300米以外击杀敌人。
天降死神	铜杯	完成一次空中击杀。
每日巡回	铜杯	完成250次击杀。
基本升级	银杯	为每个系统选取一项升级。
上升气流	铜杯	达到等级10。
军官资质	铜杯	达到等级15。
四轮腾空	铜杯	滞空时间合计达到5分钟。
最佳选手	银杯	在团队游戏的胜方获得最多分数。
全速逃逸	银杯	使用磁轨炮击杀一名在空中的敌人。
低底盘车	银杯	驾驶快速攻击载具击毁150架载具。
坦克指挥官	银杯	驾驶坦克击毁150架载具
可造之材	银杯	达到等级20。
狂怒	银杯	完成500次击杀。
久经战阵	金杯	达到等级25。
劫难	金杯	完成1000次击杀。
给予称赞	金杯	完成5连杀。
永远胜利	金杯	在50场对战中胜出。

难点奖杯解析

●**武器技艺**

需要使用火箭、炸弹、磁轨炮、轻型飞弹、重型飞弹、电浆和镭射分别击杀 10 名敌人，本作无法直接查看击杀进度，但在读取信息时屏幕上会随机出现各种武器的击杀数，可以通过反复进出关卡来查看。

●**争夺者**

完成 25 个挑战。在游戏过程中完成击杀、飞跃斜坡或是快速通过某些路段时右上角会出现完成挑战的标示，每张地图都有不同的挑战，可以在开始选单的挑战赛中查看。

●**冷酷、无情**

这两个奖杯需要先使用异常状态武器让敌人陷入引擎离线和武器离线状态，然后在武器生效的时间内将敌人击杀。由于中了武器离线的敌人容易逃走，建议先攻击敌人，削血后再使用武器离线。

●**挑战者**

在比赛中的 3 项挑战中击败好友。比较麻烦的一个奖杯，首先要加玩过本游戏的玩家的 PSN 好友，如果自己和好友都完成过地图中的某些挑战，而且好友的分数 / 时间超过了我们，那么玩家在这张地图进行游戏时有时屏幕右上角会出现好友的挑战记录，同时在小地图上出现挑战地点的叹号标志，这时完成挑战并超过好友的记录会出现“以 XX 秒之差击败好友”，累计三次后解锁奖杯。要注意的是只有击败 PSN 好友的记录才算完成，第一次完成挑战时不要太认真，放水让队友的记录先超过自己，如果打出世界纪录会无法完成奖杯。

●**扩散伤害**

同时击杀 3 名或更多敌人。使用特殊武器可以轻松完成 3 杀，但此奖杯判定十分奇怪，很多玩家击杀 3 名以上的敌人也无法解锁。建议多尝试几次，如果还是无法解锁的话可以建立私人战斗，邀请 3 名朋友，使用镭射完成 3 杀。



N+应援团

精选任天堂产品新资讯 游戏周边趣闻一网打尽

3月4日的任天堂直面会为我们带来了传闻已久的《纸片马里奥》家用机新作《纸片马里奥 色彩溅落（Paper Mario: Color Splash）》和令人意外的《星之卡比 机械行星》，而且看来3DS在今年的游戏规模确实会保持在令人满意的程度。Wii U方面，《超级马里奥制造》和《油彩军团》的更新都将持续一段时间。不过据悉Wii U主机在日本已经持续断货，有可能是在清仓，为年内即将公开的次世代主机做准备。



《油彩军团》更新再开



尽管《油彩军团（Splatoon）》官方曾明确表示游戏的内容更新在1月就会完结，但是游戏制作人在Niconico“斗会议”比赛的最后，还是被现场的粉丝鼓舞而含泪透露了再次更新的消息。果然在这次直面会上就公布了游戏的重大平衡性补丁更新和一系列新的武器组合，以及春季的神秘官方活动。

◆Ver.2.6补丁更新 技能重大变动

最新的补丁更新对游戏中的部分弱势技能进行了较大的改动，除了数值上的调整，还有新效果的追加。相信这些不太受欢迎的技能也会因此而被开发出新的用途。

·墨水效率提升（主武器）：墨水消费量的减轻率，从40%增加到45%。

·墨水效率提升（副武器）：墨水消费量的减轻率，从25%增加到35%。

·墨水回复量提升：墨水回复速度的上升率，从67%增加到82%。

·特殊武器时间延长：超级射炮和炸弹冲击的时间延长率，从40%增加到60%。对于龙卷风和扩音器镭射，追加了“发射后硬直时间缩短”的效果。

·开局冲刺：增速的效果相当于3个大技能（人形移动速度提升和乌贼冲刺速度提升）。

·最终进发：真格比赛中，对方队伍的计数在30以下之后，以及在延长赛的时间里，技能效果都会持续生效。在原有的效果之上，追加“复活时间缩短”的效果。

·逆境强化：技能发动时，特殊武器计量槽的上升速度变快了20%。

·回归：在原有的效果之上，追加“特殊武器槽增加量提升”的效果。

·怨恨：被对方索敌期间，在原有的效果之上，追加“提升攻击力、防御力和人形移动速度”的效果。

·初始雷达：离开重生点的3.5秒之内，效果仍旧持续。在原有的效果之上，追加“将敌人的武器显示在小地图上”的效果。



·炸弹探测：在原有的效果之上，追加“减轻溅射伤害”的效果。具体为溅射炸弹、吸盘炸弹、追踪炸弹和爆炸陷阱伤害在100.0以下（不计算攻防）时减轻40%，水球炸弹伤害减轻20%。

New 3DS专用VC



New 3DS在推出之时承诺的专用游戏只有《异度之刃》和部分独立游戏。不过SFC虚拟主机（VC）的加入，倒是一口气将未来的专用游戏的阵容提高到了相当可观的规模。目前配信的作品有823日元和926日元两种价位，并且打起了5折。相信在My Nintendo系统正式上线之后，SFC虚拟主机游戏将会成为新的打折手段长期促销，有兴趣的玩家可以多加关注。

“Project Guard”变身《星际火狐 防御》

STARFOX GUARD
スターフォックスガード

在E3 2014亮相的宫本茂新作计划之一的“Project Guard”，是一个利用GamePad模拟监控摄像头的小游戏。直到今年，这款游戏终于成型，并且成为了Wii U新作《星际火狐 零》的一部分。《星际火狐 防御（Starfox Guard）》将射击和塔防策略游戏结合在一起，为了防止机器人入侵采掘基地，玩家要在GamePad上设置12个带有镭射的摄像头，而监视的12个画面就会显示在大屏幕上。然后玩家要一边监视不同的画面，一边用GamePad瞄准射击，清理入侵的机器人。游戏乍看比较单调，但实际上有着100种的任务关卡，分为普通的主要任务和有射击次数、敌人空降和移动射击等高难度限制的额外任务。而入侵的机器人也会各显神通，使用各种手段来阻碍玩家，丝毫不失挑战性。

本作将以数字版的形式发售，但也有与《星际火狐 零》同捆的版本。价格分别为1620日元和7020日元，并且支持amiibo。





PS CLUB

集结 PS3、PS4 和 PSV 相关情报 PSN 商城热点推荐



刚发售的《全境封锁》无疑是最近最引人瞩目且不容错过的游戏之一，而对于日式游戏爱好者来说，已经发售的《召唤之夜 6》和即将到来的《星之海洋 5 忠诚与背叛》也是个不错的选择。不过要说三月份最引人瞩目的游戏嘛，诸位准备好迎接《黑暗之魂Ⅲ》了吗？

最新系统	PS4:3.15版本	PSV：3.57版本	PS3:4.78版本

《JOJO 的奇妙冒险 天堂之眼》中文版发售日确定

PS4 PS3



离日文版发售日去年 12 月 17 日已经过了将近 4 个月，《JOJO 的奇妙冒险 天堂之眼》中文版的发售日也终于确定为今年 4 月 14 日。本作改编自著名动漫《JOJO 的奇妙冒险》，以 2 对 2 的组队战斗为主。

本作剧情虽然是原创，但系列众多人物无视时空地点齐聚一堂着实能让原作粉丝感动不已，部分原著中出现过的经典战斗搭档也能一一重现，因语言问题没有游玩本作的原作爱好者们就不要错过本作了。

《无人天空》确定将于 6 月 21 日发售

PS4

跳票多次的“沙箱宇宙类型游戏”《无人天空》终于在最近公布了本作的发售日：6 月 21 日。这个由公布开始就吸引众多太空探索以及沙箱类型爱好者的独立游戏由 Hello Games 开发制作。

游戏模拟并塑造了一个广阔的宇宙，玩家可以开着属于自己的太空船在其中探索。当到达一个其他玩家都没有到达过的星球时，玩家甚至可以自己命名这个星球乃至星球上的生物。当然，不喜欢探索的玩家依然可以通过参与空战或者当一名商人来在本作中获得属于自己的乐趣。



《星之海洋 5》PS3 版发售日延期

PS4 PS3

《星之海洋 5 忠诚与背叛》发售日再次延期。不过这次延期的只有本作的 PS3 版，从原来的今年 3 月 31 日延期至 4 月 28 日。而 PS4 版的发售日依然不变，为 3 月 31 日，另外本作还确定将有繁体中文版，发售日预定为今年的 4 月份。



针对延期的原因，官方宣称这是为了让游戏更好地适应 PS3 硬件，并提高其 PS3 版的游戏品质。本作的 PS4 版画面规格是 1080p/60fps，而 PS3 版的画面则是 720p/30fps。

《守望先锋》BETA 公测时间公布 发售日确定

PS4



暴雪的多人对战新作《守望先锋》将会在今年的 5 月 5 日至 5 月 9 日进行 BETA 公测，届时玩家将可以提前体验这个以各具特色的角色为卖点的多人对战新作。对于已经预购了本作的玩家，这些玩家将可以提前参与 BETA 公测，其时间为 5 月 3 日和 5 月 4 日两天。

本作的 PS4 版发售日也确定为今年的 5 月 24 日，对本作有兴趣但又犹豫不定的玩家可以借此机会提前感受一下本作。

XBOX STYLE

一月一更的 Xbox One 在三月也不例外，这次更新的内容虽然不多，但大部分都很有用。其中最令人满意的一项改进，当属可以在 Xbox One 上购买 X360 游戏，不过由于行文时该系统还未推送，因此还不太清楚能否跨区下载以及下载锁区游戏。如果可以的话，那真是相当不错的改进了。另外支持 16 人派对、游戏录像的长度从 30 秒猛增至 5 分钟、左边栏恢复成就进度跟踪显示等改进也很不错，可就是……狮头你死得好冤呐！



从《神鬼寓言 传奇》取消说开来



最近一段时间微软爆出了一个大新闻，可惜这个新闻并不是什么好事。这个新闻就是微软宣布正式取消《神鬼寓言 传奇》，并将关闭开发商 Lionhead Studios。

《神鬼寓言 传奇》公布已经有相当长时间，光是内测公测就已经搞过好几次。游戏一改过去三作的传统，改为多人在线玩法，并支持 4 对 1 的对抗模式。游戏最早采用传统的一次性收费模式，后来改为 F2P，即本体免费、内容收费。以上这些改动都让系列的老玩家感到不可思议但又充满期待。微软对本作也是青睐有加，每次宣传 Xbox One 强大阵容的时候都会将它作为主力，后来在宣传 Windows 10 的重点游戏也是将其当成金字招牌。如今突然完全取消，当然会令媒体和玩家一片茫然。

微软为何要这么做？官方并没有给出正面的回答，不过想必就是投入和回报的问题。话说回来，就算要关闭开发商，为何不能让《神鬼寓言 传奇》作为其遗作发售呢？这样至少也能回一部分本啊！这番打算倒是没错，可惜的是本作已经变成了一个在线 F2P 游戏。如果本作依然是以单机为主，倒是真可以删删改改出个遗作版，让玩家有个念想。可惜 F2P 的交易方式，注定游戏发售后也不可能获得稳定收益，而在线为主的玩法迫使微软必须安排足够的资源来维持其应有的功能。因此不难理解为何微软作出直接取消的决定了。（当然所谓理解并不包括为何要关闭狮头……）

《神鬼寓言 传奇》的遭遇也充分说明了开发大型在线游戏的风险。在线游戏虽然有着生命力强、可持续获益的优点，但无论是开发前还是开发后都需要巨大的人力物力。而游戏即使失败，开发商也不敢直接关服走人，因为毕竟还是会有玩家捧场，如果置之不理的话会对自己今后的声誉带来无法估量的损失。像《宿命》这种游戏，如果没有动视捧场，Bungie 自己是轻易不敢出手的，否则一旦失败的话下场会比狮头更惨。在笔者行文之际，惊悉《无尽的任务 NEXT》（Ever Quest Next）也宣布取消开发。有着如此出色的前作垫底，新作依然落不到好下场，可见开发大型在线游戏的难度有多大。



最后，狮头倒闭的消息传出之后，全欧洲的游戏开发商立刻开始疯抢其旗下的工作人员。这里只希望微软能够妥善安排这些昔日精英，最好是能够将他们掌握在手中，这样才对得起“肥波”这么多年来为 Xbox 阵营立下的汗马功劳。

《FZ》新作封面车型公布

在 3 月初进行的日内瓦国际汽车展上，意大利著名车厂兰博基尼联合 Turn 10 宣布，下一款《极限竞速》新作的封面车辆将是兰博基尼刚刚公布的限量超级跑车 Centenario。该作将于今年 6 月的 E3 展上正式公布。

尽管在《GTA》等游戏中玩家拥有看不起兰博基尼这档次豪车的资格，但在现实中 99% 的玩家都终生与其无缘。特别是这款限量超级跑车具有非凡的意义，它是为了纪念兰博基尼创始人费鲁吉欧·兰博基尼（Ferrucio Lamborghini）诞辰 100 周年而专属打造的，该车将在全球限量制造仅 40 台，包括 20 台硬顶版和 20 台敞篷版。



如果要用一个词来形容这个家伙，那就是“霸气”！车身外直接裸露着碳纤维材质的花纹，没有喷涂任何颜色的车漆，看起来极具运动性。全新的风刀式轮圈和黄色侧裙包围，使新车看起来富有攻击性。全车由全碳纤维打造，全车的重量仅有 1520kg。从官方公布的数据来看，其最高时速可达 350km，0–100km/h 加速时间为 2.8 秒。时速 300km/h 时采取制动，仅需 290 米即可刹停。显然，这些数据即使放到《横行霸道 V》里也是相当出色的。相信 E3 展上微软将开着这辆车来到现场。

《精灵与森林》完全版已推出



去年大受好评的独立游戏《精灵与森林》拿奖拿到手软，其优美的音乐和出色的画面令人难忘。如今完全版已经推出，这个完全版增加了不少新要素，最重要的是全新的关卡黑森林，在这里玩家会看到纳鲁的过去，从而对本篇的故事有着全新的认识。而在这片区域中奥里还会获得一些新的技能。

除此之外，完全版的剧场模式将收录所有的过场动画，以及大量的游戏设计图和预告片。鉴于游戏超高的难度，完全版还增加了一个简单难度，让动作游戏苦手的玩家也能顺利通关。而喜欢挑战的玩家也不用担心，还有更 BT 的新难度等着你去征服。

本作的价格是 19.99 美元，如果你购买过原版，那么就可以用 4.99 美元的优惠价来购买。注意游戏并是原版的 DLC，其成就是单独计算的，分值达到了 1250 点。觉得新成就麻烦的人不必担心填坑的问题，不得不说这个设定还是很照顾玩家的。

传说频道 Tales of Channel

栏目主持：秋沙雨

在去年 12 月公布了第二弹 PV 之后《TOB》就沉寂了一个多月，而从今年 2 月开始，又恢复了以往的情报公开频率，在时隔两个月后，首先为各位玩家们献上的就是两个新角色以及本作的战斗系统“L-LMBS”的最新情报。除了《TOB》的情报之外，其他与游戏相关的情报也在陆续公开，两部手游最近的动静不可谓不小，而传说粉丝们每年一度的庆典“传说祭”也揭开了神秘的面纱。

Tales Of 游戏情报

狂怒传说

旅途的新同伴与对立者



种族：业魔
年龄：22 岁 身高：180cm
声优：岸尾大辅 人设：奥村大悟
武器：双刀 战斗风格：二刀剑士

性格开朗又自由奔放的青年剑士，在数年前因为患上了“业魔病”而变成了业魔，不过他不曾悲观，甚至还用这个力量来研究自己所学的家传剑术，开拓了自己所走的道路。在某个事件里，他受到了来自贝尔贝特的帮忙，为了报恩而与她同行。他身后所背负的大刀被称作“命之太刀”，他十分珍惜这把太刀，不过不知道为什么，不管发生什么事他都不会把太刀拔出来，因此在平时他都是用二刀流剑术的两把短剑来进行战斗。





六郎之所以与贝尔贝特同行，除了为了报恩之外，同时还因为他认为贝尔贝特所行之路的尽头就有着自己所追求的东西。

六郎能够十分自然地与容易冲动行事的贝尔贝特进行交流，同时作为年长者的他也很照顾没有自主意识的莱菲赛特。在平时他都是以比其他人更向后退一步的立场来冷静行事，在战斗时也经常负责支援喜欢横冲直撞的贝尔贝特。





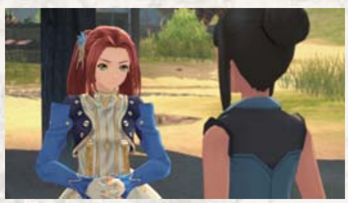


种族：人类
年龄：18 岁 身高：165cm
声优：小清水亚美 人设：藤岛康介
武器：枪 战斗风格：一等对魔士

隶属于“圣寮”的女性对魔士。为了能将世界从业魔的威胁之中拯救出来，她作为一个优秀的一等对魔士，每天都在日夜奔波着。性格非常认真，也不曾忘记为他人着想的这份心意。但是同时，她也有着“要用正确的方法去做正确的事”的顽固一面。因为性格十分直率的缘故，感情很容易流露出来，而她也察觉到了自己的不成熟，也因此在尝试贯彻着常理的无情之道。

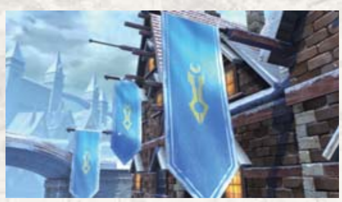


平时的爱蕾诺亚是一个心地善良的女性，她不仅仅只是作为对魔士来与业魔战斗，同时也会倾听来自民众的声音，为他们尽一份力。在与贝尔贝特的战斗里彼此进行语言交流之后，爱蕾诺亚也有了夹在常理与感情之间的烦恼，她在坚信自己所贯彻的信念是正确的同时，也会想着贝尔贝特所走的路是不是并非错误之路。





对魔士组织“圣寮”



在米德冈德圣导王国里，有着一群为了从业魔的威胁中保护民众而利用圣隶来使用术进行战斗的人们，他们被称之为“对魔士”，是深受业魔病所害的人们眼中的英雄。

圣寮以“贯彻常理来为世界带来和平与秩序”作为中心思想，主导着米德冈特圣导王国的军事力量与政治力量。隶属于圣寮的对魔士会被派遣到各个城镇与港口，也因为他们维持着王国的秩序，圣寮的思想也渐渐在民众之间流传开来。

对于渴望对“救世主”展开复仇行动的贝尔贝特来说，圣寮就是阻挡在她的前进之路的最大障碍，两者之间的对立也随着交战而不断加深。

圣寮根据各对魔士的能力来给他们分阶级，在圣寮之长·领头对魔士之下有着特等、一等和二等共 3 个对魔士阶级。在第二弹 PV 里登

场的与贝尔贝特对峙的金发少年也是圣寮的对魔士，不过他的阶级还尚未公开。





对魔士所使役的圣隶里不仅仅只有人型的圣隶，当中还有近似于动物外形的圣隶存在，不过无论是人型的圣隶还是非人型的圣隶，它们都有着惟一一个共通点：没有自主意识。

领队角色





在前作《热情传说》里，队伍的领队角色就只有主角史雷一人（在日后谈 DLC 里换成了艾莉夏），而在本作中则恢复到与系列历代作一样能够自由更换领队角色的形式。

L-LMBS 系统



“解放式线性战斗系统（Liberation-LMBS）”是本作的战斗系统名称，正如名字里的“解放”二字，本作的战斗操作在某种意义上颠覆了整个系列，让系列的老玩家们得重新适应新的键位。

战斗的操作

在上次情报公开里就曾介绍过，本作的术技是能够设置在○ × □△四个键里，同时左摇杆能够实现 FreeLine 的自由移动，而右摇杆用来调整镜头。

这也就意味着原本系列作品里△（打开菜单）与□（防御）这两个键的功能就必须转移给其他按键。在最近的官网更新里，官方公开了防御键的位置，防御功能转移给了 L1 键，同时 L1 键还兼任镜头复位的功能，在战斗里如果自己手动调整的镜头不理想，可以使用 L1 键来让战斗镜头重新回到默认的位置（即角色身后的视角位置）。用来躲避敌人攻击的滑步功能也保留在本作中，使用 L1 键配合左摇杆的前后左右移动就能够进行突进、后退或者左右滑步。



能够自由进行术技设置的术技连携系统除了打破系列常规的战斗操作，让玩家的操作拥有更大的自由度之外，使用特定的顺序进行术技连携还能带来各种补正奖励，例如提高从敌人处夺取魂力的几率等等。

在本作里，角色的技也有特技与奥义之分。

SG

每作传说都有着共通的（例如 TP 制和 CC 制）或者独特的（SP、AC、SC 等等）关系到术技使用的消耗槽，在《TOB》里所采用的是新的消耗槽，那便是 SG（Soul Gauge）槽，中文译为魂力槽。魂力（Soul）是生物的生气与灵力的具现化形态，在战斗画面的角色状态栏里，位于角色 HP 槽位置之上的水蓝色菱形图标就是 SG 槽。



▲红色圆圈里的是角色的 SG 槽上限，蓝色圆圈里的是当前的魂力值。1 格 SG 槽等于 30 点魂力值，在战斗开始时的默认魂力值为 90，也就是 3 格 SG 槽。SG 槽的上限可以通过满足某些特殊条件来进行增加，该条件目前尚未公开。

魂力值关系到玩家能够使用的术技消耗，每个术技所需的魂力值都是不一样的。以官方已经公开的贝尔贝特的特技与奥义为例，属于特技的锐武和飞燕连脚所需的魂力分别为 5 和 11，而属于奥义的红火刃所需的魂力为 15。

在本作里，一次性能够使用的连携次数是没有限制的，玩家能够设置 1 ~ 4 个阶段的术技，在使用了第 4 阶段的术技之后，在第 5 次连携时所使用的术技就会回到第 1 阶段，重新开始新一轮的术技连携，直至 SG 槽耗尽。

在 SG 槽耗尽时也是可以使用术技的，但是会发生攻击被敌人弹开等负面影响。不过有些特殊攻击是需要在 SG 耗尽的情况下才能使用，消息内容目前还尚未公开。



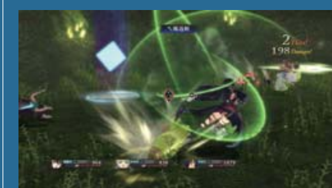
魂力是关系到攻击输出的重要消耗槽，也因此如何更有效率地回复 SG 槽是本作战斗的重点之一。

目前已经公开的魂力获取手段有 3 种：



①通过攻击敌人来夺取。角色剩余的 Soul 越少，可夺取的几率就越大。

②让敌人陷入昏迷或异常状态来进行夺取。



③使用特定道具来进行回复，或者在战场里捡取。在我方角色陷入战斗不能的状态或者看准敌人的攻击时机使用滑步来躲过敌人的攻击时，魂力就有可能掉落在战场里。

魂力既能够夺取，也会反过来被敌人夺取，当我方角色因敌人的攻击而陷入昏迷或者异常状态的时候魂力就会被敌人夺取。



主题曲

本作的主题曲名称为《BURN》，为本作演唱主题曲的是曾为动画《火影忍者》、《火影忍者 疾风传》与《叛逆的鲁鲁修》演唱过主题曲的日本乐队 FLOW。

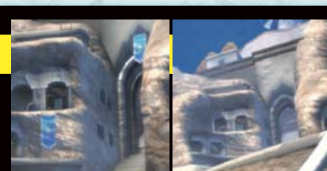
Berseria 小贴士

●贝尔贝特的种族是“业魔？”。

●在前作《TOZ》里地图场景里无缝进入战斗的开战形式也会继续沿用到本作中。

●在战斗时，如果操作角色锁定的目标敌人处于屏幕之外的位置，那么画面里就会出现一排小箭头为玩家指示敌人的所在之处。

●在去年 12 月公布的某张游戏场景截图里与这次公开的场景图中，城镇里墙壁挂上了圣寮的旗帜，



如果能得知两张图之间的时间线先后顺序想必能够一定程度上知道游戏剧情的走向。

●在 Wonder Festival 上寿屋公开了贝尔贝特的手办化消息。

●目前确定有官方中文版的只有 PS4 版，Steam 版与 PS3 版的中文版消息尚未确定。

TO NEWS短波 TV 动画《热情传说 X》将参展 3 月 26 日与 27 日举办的 AnimeJapan2016，届时会公开关于动画的新情报。

手游相关

星光传说

手机游戏《星光传说》的第二部剧本《光与暗的救世主篇》已经在今年2月下旬配信了最终章，卡农诺与阿斯贝尔等人的冒险也告一段落。同样是在3月，第三部剧本《结晶大地与引导之光篇》的官网开始陆续更新内容，除了在去年的20周年发布会上公布的第一位主角史雷（来自《热情传说》）之外，其他主角也相继公开：斯坦（来自《宿命传说》）、威古（来自《重生传说》）、艾丽泽（来自《无尽传说》）、提亚（来自《深渊传说》）、路德加（来自《无尽传说2》）和泽洛斯（来自《仙乐传说》）。

新章的主题曲歌手确定为BONNIE PINK，这位歌手曾为《宵星传说》演唱过主题曲《钟を鸣らして》。



Tales Of 周边动向

2016年传说祭参演嘉宾公开

TALES OF FESTIVAL 2016

一年一度的传说祭“Tales of Festival”公布了今年首批嘉宾阵容，今年的主持人依然为小野坂昌也（在《仙乐传说》饰演泽洛斯），今年的副主持是福圆美里（在《热情传说》饰演艾多娜）。7月9日与7月10日两天的嘉宾阵容如下：

7月9日：小西克幸（在《仙乐传说》饰演罗伊德）、桧山修之（在《重生传说》饰演威古）、山口胜平（在《重生传说》饰演提特雷）、铃木千寻（在《深渊传说》饰演卢克）、鸟海浩辅（在《宵星传说》饰演尤利）、中原麻衣（在《宵星传说》饰演艾斯蒂尔）、逢坂良太（在《热情传说》饰演米库里欧）。

7月10日：小西克幸（《在仙乐传说》饰演罗伊德）、鸟海浩辅（在《宵星传说》饰演尤利）、渡边久美子（在《宵星传说》饰演卡罗尔）、樱井孝宏（在《圣恩传说》饰演阿斯贝尔）、浪川大辅（在《圣恩传说》饰演理查德）、木村良平（在《热情传说》饰演史雷）、津田健次郎（在《热情传说》饰演扎比达）。

《宵星传说 断罪者的系谱》小说发售





由游戏剧本之一奥田孝明撰写的《宵星传说》外传小说《宵星传说 断罪者的系谱》目前已经在各大日本购物网站上架，本书讲述游戏主角尤利与他的青梅竹马好友弗连在童年时期与少年时期曾经历过的故事。本书曾配信过有声电子小说，同时还曾在《传说》专门志《VIVA ☆ TOM》上连载过漫画。实体版小说的插图沿用电子版，同时追加了由负责了漫画与电子版小说的插图的日森よし子绘制的新封面与拉页彩图，同时还收录了各角色的人物设定图。

《传说》20周年纪念音乐会CD收录曲目全公开



在2015年2月9日，BNEI在东京国际论坛会场举办了“《传说》系列”首次交响音乐会，在音乐会现场演奏的部分音乐收录在了CD之中，该CD在3月9日发售，同时也在iTunes等平台进行了付费配信。CD收录的曲目有：

1. スレイのテーマ～导师～（《热情传说》BGM）
2. 梦は终わらない～こぼれ落ちる时の雫～（《幻想传说》OP）
3. BOSS战音乐串烧曲（包括《无尽传说2》的互いの证の为に、《宿命传说》的Lion–Irony of fate与COUP DE GRBCE、《幻想传说》的DECISIVE、《重生传说》的Scutum – decisive battle）
4. ETERNAL MIND（《永恒传说》BGM）
5. 旅に魅せられて（《无尽传说》BGM）
6. Starry Heavens（《仙乐传说》OP）
7. 恶梦の终わり、されど未だ梦の途中～その步み、止まることなく（《圣洁传说》BGM）
8. リチアの子守呗（《心灵传说》BGM）
9. 王都～威风堂々～（《圣恩传说》BGM）
10. 萤火（《神话传说》插入曲）
11. 《热情传说》试炼神殿串烧曲（包括试されし焰の绊、竞うは地の誉れ、水の调べは灵雾の导き、风と瞬天の战い）
12. Journey's End（《热情传说》插入曲）
13. mirrors ～ meaning of birth（《深渊传说》BGM）
14. White Light（《热情传说》OP）
15. 梦であるように（《宿命传说》OP）

TO NEWS短波 手游《链接传说》为本作的原创角色之一泽法（CV：中村悠一）追加了语音，当中还包括了主线部分泽法的台词。



特别企划 SPECIAL FEATURE

文 稀饭　美编 小瑟

X死侍——不是很懂你们超级英雄

来自各家各路的英雄们，在这本杂志上市的时候应该也快要跟大家一一在大银幕上见面了，他们当中有蝙蝠侠、超人和美国队长这样传统意义上的正义使者，也有钢铁侠、X战警甚至是自杀小队这样反传统的英雄组合，然而哪怕用这些角色当中的任何一个，都无法定义今年第一位和大家见面的“超级英雄”角色，那，就是死侍。

大嘴无忌、杀人如麻、毫无下限、精神分裂，如果你在网购平台上点了购买超级英雄，被快递送到你家的却是这么一个货色，大部分人肯定都会怒而退款。然而当我们打算看一部超级英雄电影，发现在大银幕上蹦跶的却是这么一号人物时，我们却乐了。

无论是电影制片方还是电影院都卖力地将他包装成一个特殊的超级英雄，然而到最后，还是死侍自己的话最能够代表他的态度：“你可能会想‘这是一部超级英雄电影，但为什么那个穿着超级英雄制服的家伙刚才竟然把敌人插成了串烤肉！’尽管去惊讶吧，因为这是完全不一样的超级英雄故事。”

这就是死侍，一个大部分超级英雄不是很懂也不是很懂大多数超级英雄的——呃，超级英雄？

！剧透警报：老习惯，本特企仍然涉及大量的剧透，要是你们去不了香港看本片，又在等质量良好的蓝光片源，还是请留着这篇特企在看完后再欣赏。



哎呀，我摔倒了，需要一份自愈基因才能站起来！

想要了解一个英雄，就先要了解他或她的过去——恭喜你，在第一个关于本片的要点上，你们就踩雷了，因为死侍曾经是谁真的不重要。为什么呢？我们可以从黑历史和漫画设定两方面下手分析。

黑历史

死侍第一次出现在大荧幕上并不是在2016，而是在2009年5月，那时候，在“《X战警》系列”电影当中取得了巨大人气的休·杰克曼终于迎来了他的标志性角色的个人电影《X战警起源 金刚狼》。这部影片讲述的是罗根的起源故事，他是如何诞生，又是如何发现了自己的变种人能力，并且和哥哥“剑齿虎”维克多·克里德


■人艰不拆何必问呢？

一起生活了一百多年，最终在经历各位磨练后，成为了那个无人不晓的金刚狼。

死侍也出现在了这部片子当中，一开始是以并没有任何超能力但是身手过人的雇佣兵韦德·威尔逊登场，这是死侍的本名，而扮演这个角色的就是当时要更年轻一点的瑞恩·雷诺兹。有的角色在一开始和某些演员就是天作之合，休·杰克曼和金刚狼是如此，瑞恩·雷诺兹也同样和死侍有着极其融洽的气质，在片子上映之后，对于让他继续扮演死侍的呼声有增无减。

然而糟糕的是，起码在《X 战警》原本的世界里，这一点不太好实现，因为《X 战警起源 金刚狼》里，死侍是最终大反派——的打手，威廉·斯崔克将军把众多变种人的基因融汇到韦德身上，形成了“死亡之池”（Deadpool 的直接翻译），而且封住了他那张闭不上的大嘴，把他改造成了一个拥有惊人剑法和多种变种能力的超级变种人，也就是Ⅺ武器（Weapon XI）。而就算开了这么大的挂，这个死侍还是被有自愈因子的金刚狼和剑齿虎兄弟俩硬生生给战翻了。

彼时笔者还不是特别迷美漫，倒是对此并没有太大感触，但是在迷上死侍之后回头来看这片，发现简直是亵渎，被缝了嘴巴既不会吐槽又不能耍宝卖萌的死侍哪怕自带瞬移甚至还有 N 种额外变种人能力也是个渣，而且这种待遇简直让人没法忍，能够这么折腾粉丝喜爱的角色，不管这片有没有其他问题，光是冲着这点都足够让粉丝们拉编剧出去砍头了。

综上所述，起码在故事起源方面，死侍是没什么发展空间了，之前《X 战警》留下的底蕴和他彻底没了关系，要说死侍的故事，就得从头编一个。



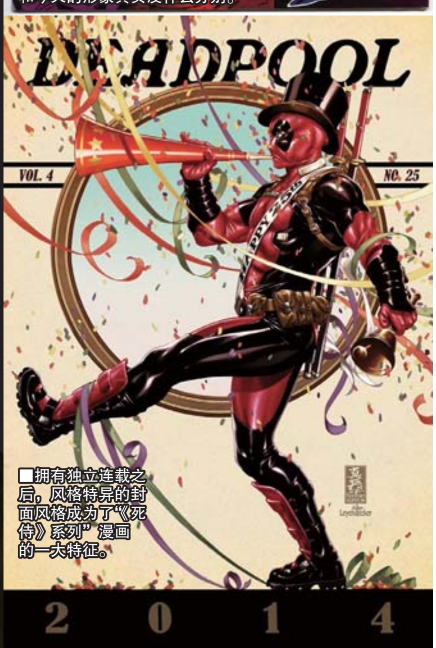
■7 年前的小鲜肉造型就这么被活活浪费了。



■《X 战警起源 金刚狼》里死侍这造型丑得连休·杰克曼都不敢正眼看好不好！



■当年在漫画中第一次登场的死侍，造型和今天的形象其实没什么分别。



■拥有独立连载之后，风格特异的封面风格成为了《死侍》系列”漫画的一大特征。

故事设定

好吧，编一个就编一个嘛，反正死侍也不是电影原创角色，挂着他名号出的漫画都有过百本了，写个起源故事还难?

的确不难，问题是，好像没有一个特别令人信服的版本?

这个冤头债要从死侍的起源说起，1991 年，罗伯·莱尔菲德和法比安·尼西尔扎创造了死侍这个角色，并且把他加入到了同年 2 月推出《新变种人》98 期连载当中，当时死侍的身分就是一个雇佣兵，受雇攻击了他日后的好基友锁链和一众新变种人们，随后他也作为客座角色在大量的漫威漫画当中出现，包括《复仇者》、《夜魔侠》和《雇佣英雄》等等。在这个阶段，死侍的背景故事并没有被太深入的提及，反倒是他的性格特征日益深入人心。

到了 1993 年，死侍已经开始累积到足够人气推出他的专属迷你系列，随后在 1994 年又推出了一次迷你系列，到了 1997 年，他干脆有了自己的专属连载，同时漫威也开始了对死侍这类半路出家并且带有一定恶棍色彩的角色特有的改造，在连载过程当中，虽然死侍的行为方式和道德准绳仍然是有违常人标准，但是他起码在作恶方面有了一定的收敛，一些支援性的配角也开始出现，包括了盲眼老妈艾尔（Blind Al）和黄鼠狼（Weasel），随后经历了 2000 年代和 2010 年代，死侍的个人连载和角色人气也得到了长足的增长，其中不少作品都提到过了死侍的起源，所以要说一个关于死侍是如何变成死侍的故事，并不难。

问题要如何让人信服和接受，而要做到这一点并不简单。

原因有两个，一个是比较明显的，那就是死侍是一个后期成型的角色。我们喜欢看到超级英雄的起源的故事，是因为我们可以看到一个曾经的少年 / 少女是如何一步步成为今天我们所熟悉和喜爱的英雄。问题是这个逻辑对死侍不适用，严格来说，直到死侍成为死侍前的那一刻，韦德·威尔逊作为一个漫画角色来说还是挺无聊的，他可能不算毫无特点，但按照死侍的角色设定，让他令人着迷的那些大嘴巴、打破第四面墙和贱格的行为都是他陷于疯狂之后获得的特点，而在他成为死侍之前，韦德·威尔逊顶天也就把碎嘴这个特点给保留着，其他特征就是一个刀锋战士和兰博州长之流的超级战士的结合体，在超级英雄故事里这种特征几乎都是量产的，他的起源故事和他日后的表现其实关系并不大。

第二个原因则要隐晦一些，是因为没有哪一个背景故事，可以给予死侍一个很强的行动方向。和死侍一样是从反面角色出家的惩罚者（Punisher）之所以有一个强大而容易被人记住的背景故事，是因为这个故事和他的行动方式息息相关，黑帮火拼杀死了他的妻儿，复仇的冲动成为了他化身超级英雄的动力，这种情况却无法复制到死侍身上。

当然，除了这两个重要的原因，还有一个蛋疼的设定让死侍注定不会有一个统一版的起源故事——因为他已经疯了。死侍其实有着记忆障碍，他并不能准确地记起自己的过去，甚至不确定那个过去是真的还是他自己从脑中幻想出来的。在不同的故事当中，这一点也被编剧们用来做文章，甚至有敌人宣称韦德·威尔逊的名字是属于他自己的，死侍不过是一个盗窃了对方身分的杀手。最后连死侍都在故事里自我吐槽，他到底是不是韦德·威尔逊，需要交给编剧和读者们自己去决定。



■其中一个版本的死侍过往。

电影版本

综上所述，如果只是要介绍死侍的背景，简单的一句话可以搞定："韦德·威尔逊，前美国特种部队成员，被赶出军队后，因为患上癌症，自愿参加X武器计划，变成了拥有自愈因子的疯狂佣兵"，完事。

结果连电影编剧都是用这么一招就搞定了韦德·威尔逊的身分，除了嘴巴比较贱，行事方式有点儿天真理想的侠客风，这角色就是上文描述的那样，分毫不差。

其他配角也是安排在了合适的位置，黄鼠狼仍然是老朋友，而且和韦德之间的关系其实比在漫画中还要融洽一点，作为女友登场的瓦妮莎·卡莱塞尔在原著中是变种人，电影中被简化成了风尘女，显然也是出于戏分安排考虑。

可以说，韦德在真正变成死侍前的人际关系，就被这么简单而完善地交代清楚了。

余下的部分，几乎就成为了死侍的秀场，不过好歹在转变之前，韦德·威尔逊还是有点戏份的，而如果说前面的安排还只能说为了电影长度精简架构，到了这一部分就能看出来本作的小成本之处了，关于这一点，让我们稍微过一下电影当中登场的角色，大家应该就可以看出来了。



■其实电影版本的死侍也比漫画版的要更浪漫——当然这有可能是为了配合电影本身的主题。

角色一览

●死侍/韦德·威尔逊（由瑞恩·雷诺兹饰演）



一位喜欢耍嘴炮，道德标准低下，行事往往不太讲逻辑而且有点精神分裂，能够意识到自己是漫画——在本片里是电影人物的超级英雄，本身被归属到变种人行列，因为无论是按照漫画还是电影设定，他的能力都是来源于变种人，而其能力特点和金刚狼一样，就是有超强的自愈因子，割伤、枪伤、骨折甚至是断肢都能够在一段时间内恢复。电影版的死侍在变成超级英雄之前的性格特征和之后比较像，也疯得不太厉害，反倒是贱格的言行和幽默感保持着一致。他除了自愈能力之外的一切战斗技能都是作为特种兵时期获得的，包括多种冷/热兵器的使用技巧、高明的枪法和剑术及人类顶级的运动身手。当然，因为他基本就没法被杀死，所以实际战斗当中打法经常大开大合，怎么帅怎么装就怎么打，长期杀敌一千自损八百，从结果来说和金刚狼倒是有点类似。

按照漫画中的设定，日后死侍应该还会获得一根能够让他瞬移的能量腰带，不过和绝大多数落到他手中的高科技产品一样，经常被用在各种不正经或是猥琐的用途上。电影中这根腰带尚未登场，就像是死侍还尚未重新开始当佣兵这个行当一样，大家可以期待在《死侍》的续集当中看到这根腰带和它的"妙用"。

●瓦妮莎·卡莱塞尔（由莫蕾娜·巴卡林饰演）



一位与韦德·威尔逊在黄鼠狼的酒吧当中偶然邂逅的风尘女子，很快就和韦德之间发展出了一段浪漫的关系，在韦德被诊断出患上癌症之前，两人已经到了要谈婚论嫁的地步。随后韦德为了不让瓦妮莎眼睁睁看着他死去，决定铤而走险，不告而别并参加了一项秘密试验。

在韦德失踪的这段时间，瓦妮莎继续着自己的生活，同时期待着韦德有一天会回到她身边，但经历试验后已经毁容的韦德却失去了面对她的信心，所以两人数次擦肩而过，最后还是因为反派埃阿斯（Ajax）绑架了瓦妮莎，死侍前去救援，才导致两人最终重聚，破镜重圆。

和其他角色比起来，瓦妮莎的人物设定多少有点画风不对的感觉，这点可以从两方面解释，一个就是好莱坞主流电影总是得配个美女，不走寻常路的《死侍》也免俗不了，另一个就是《死侍》里虽然有大量的酷炫动作戏和CG打造的战斗场面，本质上其实是一部爱情片，而如果以这个标准来看，瓦妮莎还是很符合角色定位的。而且这个角色名字来源于漫画当中同名而且也和死侍有过爱情关系的变种人，所以瓦妮莎在续集当中如果还有机会登场，说不定会有比在这次电影中更出彩的表现。

●埃阿斯/弗兰西斯·弗里曼（由爱德华·斯克林饰演）



其中一位X武器计划创造的人工变种人，他的能力是拥有被X基因增强过的力量和感受不到疼痛，同时也是一位武器专家，身手了得，作为死侍的对手算得上不相伯仲。在被成功改造之后，埃阿斯直接担负起了一个区域的人工变种人改造，把曾经造就了他的手段用在了一个个因为种种原因而加入到这个项目当中的实验对象身上，其中既有成为了其忠心打手的沙尘天使（Angel Dust），也有死侍这种变成了他死对头的特殊例子，而大部分试验对象最后都是被折磨得神志不清精神崩溃，并最终成为了埃阿斯的奴隶。

眼光精明的读者应该都看得出来，埃阿斯其实就是本片低成本的一个最佳体现，好歹他是堂







堂最终 BOSS，却连帮韦德搞个改造试验都得亲身上阵，而且整部片子三场和反派之间的大战全部都是他和韦德或是变成了死侍的韦德在打，简直是反派环保利用的最佳例子。而且他的能力也是低成本的代表，根本不需要耗费任何特效去 Duang，找个好的武术动作指导就可以拍出不错的效果，无怪乎作为这个角色扮演者的英伦帅哥爱德华·斯克林能够非常敬业地亲身上阵完成了 80% 的动作戏。

●沙尘天使
（由吉娜·卡拉诺饰演）



其中一位 X 武器计划创造的人工变种人，她的能力是超人类级的力量、体能和速度，当然还有很高的抗打击能力，算是比较大路货的超能力，但也足够实在，完全符合她作为埃阿斯手下头号打手的身分。电影中关于沙尘天使的背景交代非常少，但可以看得出来她对于埃阿斯非常忠心，也似乎不介意对任何人使用暴力。她有一个叼火柴的怪习惯，有可能是被人工改造成变种人之后留下的后遗症，但这个习惯却被韦德利用，成为了他破坏 X 武器计划试验场的关键手段。

相比起来，漫画设定当中的沙尘天使则要柔弱多了，她是变种人流浪者团队摩洛克（Morlocks）的成员，只是一位青少年，由于害怕父母会因为她的变种人能力而抛弃她才离家出走。她的能力和电影中比较类似，但是想要进入这种力量全面提升的状态就需要她的身体过量分泌肾上腺素，所以她并不能持续处于这种状态，而且能力发动之后会变得筋疲力尽，相比起来电影版的沙尘天使要强太多，正面和钢力士（Colossus）对抗都不落下风。


■沙尘天使（右）和黄鼠狼（左）。

●黄鼠狼
（由 T.J. 米勒饰演）

韦德最好的朋友，也是少数在他获得变种人能力并且毁容后第一时间得知真相的人，他的角色定位和漫画当中是比较类似的，本身就是一位情报专家和武器贩子，也提供一些佣兵任务，最大的不同是，他在酒吧里设立了一个“死亡奖金池”（Deadpool 的另外一种直译）计分板，韦德经常名列榜首，并且最后将其当成了自己的超级英雄代号。



和漫画当中有点像的是，黄鼠狼和死侍之间也是种损友关系，早在死侍还是韦德·威尔逊的时候黄鼠狼竟然就在死亡奖金池上押了大钱，赌韦德会死在出任务的过程中，完全不讲朋友情面，而在漫画当中因为死侍疯得更厉害，黄鼠狼经常被他各种虐待，所以两人之间也“相爱相杀”得更为频繁，这一点我们也可以期待在《死侍》的续集当中看到。



●黑后
（由布莱安娜·希尔布兰特饰演）



黑后的名字其实并非是直接翻译，因为她的原名是“Negasonic Teenage Warhead”，这是摇滚乐队 Monster Magnet 其中一首著名歌曲的名字，翻译过来过于拗口，所以对她的流行译名往往是直接采用她在在变种人组织“地狱火俱乐部”（Hellfire Club）中登场时对应的称号“黑皇后”（Black Queen）而翻译，讽刺的是，她其实根本没有加入过地狱火俱乐部，当时的她也不过是一个精神投影，真正的黑后早在哨兵机器人屠戮变种人国家吉诺沙的时候就已经死去了。

好了，说了一堆漫画设定，说回电影本身，这里面出现的黑后和漫画之间几乎没有任何联系，除了一个外号和接近哥特风格的装扮有一些相通之处，其他地方都是我行我素，例如发型变成了寸头，被死侍讽刺是模仿《异形 3》女主角（该影片里女主演西格妮·韦弗也被剃了个寸头），而能力干脆从漫画当中的预言未来和心灵传动变成了能够产生冲击波力场，这个能力也并不是原创，而是来自于另一外 X 战警加农炮（Cannonball），而为了修改这个能力，本片导演提姆·米勒甚至专门去找漫威电影工作室的老大凯文·费吉寻求许可，才最终打造出了这么一个独特的角色。其造型一被公布就大受关注，演员布莱安娜·希尔布兰特的精彩演绎也是功不可没。不过她在剧中的功能相对简单，就是给死侍这边的最终决战撑场顺便起到推动剧情的作用，戏分不多，但算得上颇为关键。



●钢力士
（由斯特凡·卡贝西配音）

比起其他剧中角色，钢力士算得上是老面孔了，不过这里仅仅指的是角色外观，因为钢力士全程演出都是由 CG 制作。他原定的确是由“《X 战警》系列”中扮演钢力士的丹尼尔·库德摩尔继续演出，不过对方却并没有接下这个角色，除了档期冲突之外，可能和《死侍》剧组那微薄的资金储备也有关系，所以最后剧组用了一个比较绕的方法，让德裔演员斯特凡·卡贝西负责角色配音，特技演员安德鲁·特里克特西提供外形，动作捕捉来自于 T.J. 斯特姆，脸部捕捉则是交给了格雷格·拉萨尔，最终才拼凑出片中这个大部分情况下有点萌的大块头。

和黑后有点类似，钢力士在本片当中提供的也是支援性的配角戏份，既是剧情转承角色（为了阻止死侍继续破坏城市而与其理论，结果放走了已经被死侍逮住的埃阿斯），也是特定段落的关键配角（在最终战替死侍拖住了沙尘天使）。他的能力和之前电影还有漫画当中的设定很一致，一口俄式英语也完美对应了他的俄国人身分，可以说这是目前《X 战警》当中造型最为还原的钢力士，惟一的差别就是钢力士是位和平主义者，除了战斗之外完全不会使用自己的能力，像是影片里那样随时处于钢铁化状态只能说是为了采用 CG 演出而不得不作出的无奈选择。



Excuse me？
当超级英雄还要负责任?



看《死侍》之前，如果你们不了解他，会以为这是一位有点特立独行的超级英雄，但是看完之后十个人里估计会有十一个破口大骂“这是什么鬼超级英雄！”。

事实上，哪怕是在“转正”之后，死侍这个超级英雄也是当得很非主流，例如什么附带伤害、拯救平民、保护城市之类的概念在他脑袋里根本是没位置放的，想想在当年流出的《死侍》试映片段——也是后来电影中的一段剧情里死侍在高速公路上跳进埃阿斯的车队然后和一众保镖大打出手的情节，双方打斗当中被殃及池鱼的普通市民车辆保守估计也得有几十台，一般英雄片里主角根本不可能故意制造这么大规模的灾难，要动手也是反派背锅，而且打的过程中还得想方设法救助市民，哪能像死侍这样怎么打得狠就怎么下手，管你旁边路人死活。

这就是死侍的卖点，当你冲着他去看一部电影的时候，所有超级英雄电影的逻辑都是不适用的，我们也不必用传统的眼光去看待他，只需要享受属于他特有的幽默和搞怪，下面我们就从语录和彩蛋两个方向入手，说一下这部片子中的各种妙处。

贱人贱语

●屎黄色裤子

（高速公路上死侍所在的车子侧翻并且被埃阿斯的手下包围后，死侍打开车窗然后伸出手作投降姿势）

死侍：等等！你们肯定很好奇为什么我要穿红色制服。这个嘛，这么一穿坏人们就看不出我身上哪里在流血了。

（然后他手突然指向一个敌人）

死侍：这个家伙明显懂我意思，因为他穿了条屎黄色裤子！

解析：穿了红色衣服就看不到流血，那穿了屎黄色裤子自然就看不到……



●绿色制服

（当时韦德·威尔逊要被拉进实验室进行变种人改造时）

韦德·威尔逊：请保证给我弄得好好的，我才能够好好地回去见人，然后记得别给我弄套绿色的制服，千万不要加动画特效！

解析：扮演韦德的瑞恩·雷诺兹此前刚刚扮演过《绿灯侠》的主角哈尔·乔丹，其超级英雄制服就是绿色的，而且有着很夸张的动画特效。



绿色制服注定会成为瑞恩·雷诺兹的黑历史。

●哪个X教授?

（在高速公路上钢力士赶来阻止死侍进一步大搞破坏时）

钢力士：你需要跟我来和X教授谈一谈?

死侍：哪个X教授?麦卡沃伊演的还是斯图尔特演的?这时间线乱得我都一脸懵逼了！

解析：X教授有两位演员，帕特里克·斯图尔特演出的是老年X教授，詹姆斯·麦卡沃伊演出的是年轻的X教授，但是在《X战警 逆转未来》当中新老教授曾经一起登场，不明真相的观众估计都迷茫了。



●大房子

（当死侍前去泽维尔学院寻找钢力士和黑后帮助时，黑后前来开门，身后站着钢力士）

死侍：喔，这房子真够大的，但我来来去去看到的人就你们俩，感觉就像是咱们制片方根本没钱请其他X战警过来拍片一样。

解析：剧组：“人艰不拆啊，魂淡！”



●钢裆功

（当钢力士想要阻止死侍离开时，死侍对钢力士来了个猴子偷桃，结果反而把自己手弄骨折了）

死侍：啊！！你老婆每晚是怎么熬过去的！

解析：太污了，请自行理解。



●飓风营救

（韦德在睡梦中被惊醒，并向女友讲述自己的梦）

韦德：我又作了一个关于连姆·尼森的噩梦。我绑架了他的女儿，但是他其实并没有女儿。

韦德：他们竟然给这个系列（《飓风营救》）拍了三部片子，到了这个地步有时候我总是怀疑其实这片子主角当老爸当得也不咋样嘛。

解析：《飓风营救》是连姆·尼森主演的电影系列，第一部的剧情就是主角布莱恩·米尔斯勇救自己被绑架集团抓走的女儿，随后的两部影片当中布莱恩经常也要操心女儿的安危，此系列因此经常被影迷们用“爸爸救女儿”去代称。有趣的是，早年连姆·尼森还演过一部名叫《赌彩黑名单》的影片，这部片子的原名就叫《The Dead Pool》。



▲连姆·尼森当年出演《The Dead Pool》时的剧照，这片子除了名字真的和死侍一毛钱关系都没有。

亮点彩蛋

●自卖自夸?

《人物》杂志每年都会选出全球最性感男士榜单，瑞恩·雷诺兹在2008年开始上榜，2010年就问鼎榜首，于是在高速公路的飞车战斗中，慢动作场景里直接出现了瑞恩当选最性感男士的那一期人物杂志。



■就是这期杂志。



■在2014年和“B女王”布莱克·莱弗利（Blake Lively）生了一个女儿后，瑞恩又在2016年当选了《人物》杂志的年度最性感老爹，简直停不下来。

●休·杰克曼

当最终结局里死侍终于和瓦妮莎团聚，要以真面目面对自己女友时，瓦妮莎掀开死侍的面罩，却发现他竟然还在自己脸上贴了一张休·杰克曼的照片。



■电影里用的休·杰克曼图片还是他2008年登上《人物》杂志年度最性感男士宝座时的封面照片。

●鲍勃?

鲍勃（Bob）是《死侍》漫画里最有趣的一个配角，他本来是个龙套级的九头蛇士兵，不过在和死侍有过交集之后竟然阴差阳错地成为了他的同伙，不得不在许多场合跟着死侍出生入死。不过因为版权原因，《死侍》电影里没法出现九头蛇组织，所以鲍勃就被改成了埃阿斯手下的一名士兵，和韦德曾经是战友，所以当死侍在大战埃阿斯的手下并且把他们都宰了个遍时，却认出了鲍勃，两人在互相打了个招呼之后，死侍就打晕了他，也算是给朋友留了一手。从这个安排看来，续集当中玩家们也会有机会继续看到鲍勃来混龙套戏份。最后提一句，他是由特技演员罗伯·海特扮演。



■漫画中的鲍勃，跟着死侍混真是太不容易了。

●斯坦·李

漫威旗下的电影总是少不了斯坦·李来串场，这次老爷子变成了瓦妮莎打工的脱衣俱乐部里的DJ，表演得极其卖力。



■连在漫展的《死侍》见面会上老爷子也要来露个脸。

●彩蛋中的彩蛋

《死侍》有两个片尾彩蛋，内容其实都比较简单，但里面死侍的装扮和说的话可不是乱编的，全部都是在致敬《翘课天才》（Ferris Bueller's Day Off）这部1986年上映的电影，在电影的最后，主角弗瑞斯·巴勒也是穿着这么一件睡衣，大声喊着让观众们赶紧回家洗洗睡。



银河新闻广播

栏目主持：三日月

在发售接近半年后，《辐射 4》的第一个 DLC《自动金刚》也终于将在本月 22 日与各位玩家见面了，还是值得各位玩家期待的。说回“《辐射》系列”的世界观，这个系列至今出了五作，除了众多角色以及势力之外，系列给玩家留下深刻印象的还有众多各具特色的敌人。本期的主题所说的便是其中一种敌人：超级变种人。

GALAXY NEWS RADIO

起源

从出场频率来看，超级变种人可以算得上是系列的标志性生物之一。从没有在系列缺席的他们以其皮糙肉厚以及极其好战的特性给玩家们带来了不少的麻烦，但这种特性又在某些时候帮了玩家一个大忙（在《辐射 2》《辐射 维加斯》以及《辐射 4》中甚至可以成为玩家的同伴）。和大部分游戏中出现过的变种生物类似，他们并不是战前的产物，但有一点不同的是，他们虽然是战后末日的诞生，但伏笔却早已在战前埋下。

在介绍大战起源的时候，笔者曾经提过一种名为 FEV（强制进化病毒）的东西，而这个便是所有超级变种人的起源。在 2077 年前的中美大战期间，被逼进绝路的美国曾经为对付中国军队开展了不少研究，这些研究的产物有玩家熟悉的避难所计划、动力装甲、隐身小子（虽然是山寨中国的，而且还有副作用）等等，而 FEV 便是其中的一个产物。

FEV 最初并不是名为 FEV，而是 PVP（Pan-Immunity Virion Project），甚至连原定目标都不太相同。PVP 的目的是为了防止敌人使用通过基因改造后的超级病毒杀伤士兵以及平民。PVP 计划的设想是通过人为的手段把人类基因组中被视为残缺的“隐形基因”全部删除，从而使人类达到真正意义上的“百病不侵”。然而随着研究的展开，科学家们发现实验对象获得的不光是免疫能力，还有超强的力量以及回复能力。美国军方也发现了其中的潜力，便把其名字改为 FEV，研究目标也从“百病不侵”变成了“超级士兵”。

在讲解钢铁兄弟会的386期中，笔者曾经提到 West-Tek 研究设施和马里波沙空军基地两个地点，而那里便是 FEV 最一开始的起源地。当然，这个计划的最终结果想必各位读者也知道了：研究设施驻军首领罗杰·麦克森由于良心责备背叛了美国，核战争爆发，之后研究因核战以及研究人员被杀而夭折。


■超级变种人

崛起

“《辐射》系列”的世界观中不乏“变种人”，从最常见的尸鬼到因辐射变异的人类（系列老玩家们应该都还记得吃下自己“第六个脚趾头”的经历吧）都算是变种人的一员。但超级变种人可不一样了，他们无论是力量还是耐久能力都远超其他“变种人”，但是在《辐射》世界的一开始，超级变种人其实并不存在。

系列第一个超级变种人是科学家理查德·莫雷（Richard Moreau），他原是 8 号避难所（也就是后来的地下掩体市）中的一名医生，后来因为涉嫌谋杀而被驱逐。在 2102 年，他遇到了哈伯城一个名为哈罗德（Harold）的商队首领，那时的哈罗德正为袭击他商队的变种生物数量越变越多而感到担忧，为此哈罗德决定组织一个小队伍去寻找变种人的起源。而理查德（此时的他已经改名为理查德·格雷）决定与他合作，一同去探个究竟。


▲在《辐射 2》中，哈罗德是一个头上长着棵树的尸鬼。



▲而在《辐射 3》中，哈罗德已经变成了一棵树，并被不明真相的人们当作是神崇拜着。

接着他们找到了一切罪恶的起源：前文所提到过的马里波沙空军基地。在变种生物以及基地保卫设施的围攻下，这个小队伍只剩下哈罗德和理查德两个生还者。但不幸的是，理查德被机械手扔进了 FEV 病毒槽。而哈罗德也不幸感染了病毒，之后虽然逃出生天但很快就被商队同伴所抛弃。

被留在马里波沙空军基地的理查德被病毒影响，在病毒的影响下，他的身体开始发生了可怕的变化：他开始与终端机融合起来，并成为了一个类似于肉团的恶心生物。不过身为科学家的他很快就适应了这种状态，并开始做身为疯狂科学家都会做的事：在动物身上测试 FEV 病毒。

废土上总不缺流浪者，而那些流浪到马里波沙空军基地的倒霉蛋不幸成为了理查德的第一批人体试验品。在最开始的一批试验品中，理查德失望地发现这些变种人虽然体型庞大且力量惊人，但智力却是出乎意料的低。但理查德很快也发现了其中的原因，那便是试验品本身就是有缺陷的（已经被辐射感染）。找到原因后，理查德的研究进度开始快了起来。而随着研究的进一步展开，理查德的超级变种人大军在慢慢建立起来。

之后理查德巧妙地利用他的军队以及外面世界的骚乱不断扩充着自己的势力。他利用自己的影响力成立了“Children of the Cathedral”这一宗教组织，他开始以“教主”（Master）自称，并征

服了位于 Boneyard 的避难所。理查德也因此发现了避难所的居民更加适合作为试验品（因为他们并没有辐射感染），并开始利用他的教徒以及变种人大军来搜寻其他避难所的位置。

变种人大军的崛起有很多原因，除了废土世界一开始的内乱以及理查德自身的聪明才智之外，仿佛老天一开始也是站在超级变种人一边，实际上早在 2134 年，便有一支钢铁兄弟会的侦察队发现了马里波沙空军基地以及超级变种人，但他们的壮烈牺牲使得钢铁兄弟会根本没注意到理查德的行动，而直到 2161 年钢铁兄弟会发现第一个超级变种人时，这时候的超级变种人大军实际上已经变成了一个几乎不可阻挡的强大力量。





▲ Children of the Cathedral 标志

◀教主

覆灭

从某个角度来说，外表恶心无比的理查德实际上算得上是 FEV 病毒的成功例子之一。他的智力以及寿命都远超常人，后来甚至通过某种方式获得了类似心灵控制的能力。不过和智力形成鲜明对比的是，理查德的身体极其衰弱，这和他的“同胞们”有很大区别。

理查德最一开始的构想无疑是美好的，他想通过把废土居民全部转变成超级变种人来达到让人类适应废土环境这一目的，顺便让全部人类都变异成同一物种，使得人类再也不会因种族问题而产生冲突。但是他忽略了一个很重要的问题，那就是姑且不说把全人类变成超级变种人需要多长时间，即使他的计划真的成功了，等待人类的也只是灭亡。原因很简单，超级变种人并没有生育能力。

在《辐射 1》中，在与理查德的最终 BOSS 战中，玩家可以通过这个理由来让理查德绝望并放弃战斗。但无论手段如何，结果是肯定的，理查德的阴谋被阻止，超级变种人大军也因此而覆灭。



▲除了一般的超级变种人之外，还存在少数体型特别巨大的“巨兽”。

其他的超级变种人

超级变种人大军解散后，他们中的大部分成为了《辐射 2》以及《辐射 新维加斯》中玩家见到的超级变种人。他们中的一部分继续着他们的“战争”，袭击废土上的居民。另外一些则尝试着融入人类社会，并尝试着为同胞们寻找一个栖息之地。在《辐射 2》以及《辐射 新维加斯》中的马可世便是其中一个例子。当然，本文提到的只是美国西部的超级变种人起源。随着故事发生地点的不同，超级变种人的起源也不尽相同，例如《辐射 3》中华盛顿特区的 87 号避难所以及《辐射 4》中联邦地区的学院。



■《辐射 新维加斯》中出现过的隐身小子上瘾的夜行者，除了皮糙肉厚还会隐身。

▲《辐射 2》中的马可世，在《辐射 新维加斯》中玩家还可以再次见到他。

破烂，终于捡到了避难所！

时间不知不觉已经进入到了 3 月份，再过三个月不到，《辐射避难所》就要一岁了，而这个在推出之初就大受好评的移动端游戏仍然维持着旺盛的生命力，历经几次大规模的更新，虽然游戏本质仍然是模拟经营，但是游戏乐趣比起刚刚公布之时又有了不小的提升。随着 3 月 5 日本作再次推送新的更新，这款作品和《辐射 4》又有了一个极其重要的连接点：捡破烂！

这个系统的正式名称应该是“制造”（Crafting），不过对于玩过《辐射 4》的玩家来说，一切的核心都是捡破烂，因此本次更新最为重要的，就是加入了一个关键元素：垃圾（Junk），玩家不但在开午餐盒的时候，除了四张固定的收益卡片，还会获得第五张固定内容为垃圾类物品的卡片，在向废土派出避难所居民时，他们同样能够捡到大量的垃圾，而不是只捡一堆烂枪和没用的衣服回来充数。

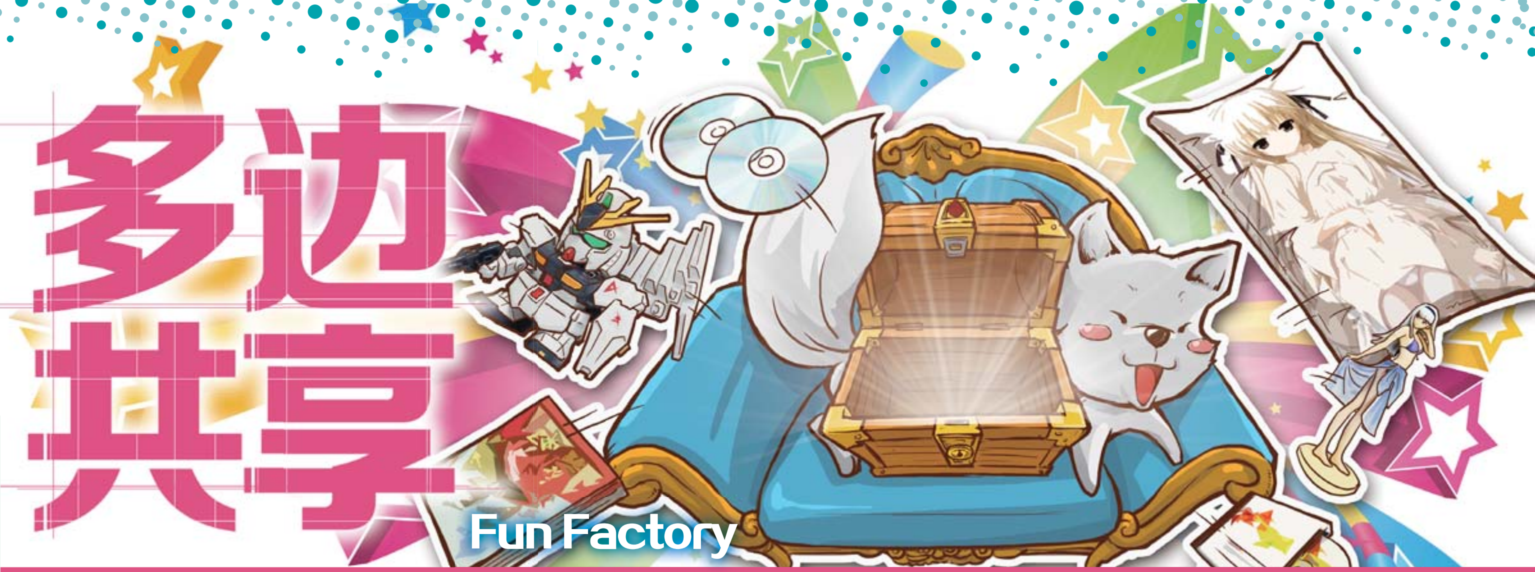
垃圾获取途径有了，之后自然就是要用来制作物品了，某种程度上来说，《避难所》甚至在这方面领先了《辐射 4》一步，因为在《辐射 4》里，我们只能用垃圾去改造武器和服装，到了《避难所》当中，我们可以干脆造一个出来！当然，这不能无中生有，玩家首先要做的，是花一大笔瓶盖，建造新推出的设施——武器工房（Weapon Workshop）和服装工房（Outfit Workshop）。这两个设施分别对应武器和服装的制作，不过建造了设施之后只是第一步，这些设施虽然内置了一些武器和服装蓝图，但想要获得更好的武器和服装蓝图，玩家则需要派遣避难所居民前往废土冒险，他们除了能够带回制作所需的垃圾，最重要的就是会带回各种配方，要是居民属性够高装备够好能够撑得足够久，就连传奇配方也可以找到。许多来自《辐射 4》的武器和服装就必须通过这些配方来去制作。

相比起麻烦的前提，制作本身反倒是简单粗暴，只要材料够，瓶盖够，剩下的就是把武器给做出来。不过和避难所中的大部分设施一样，想要两个工房运转起来，还得投入避难所居民，而比较特别的是，其需求的不是特定属性的居民，而是每一个制作物品都对应一项属性要求，所以做不同的物品就得找对应属性的居民来去制作，才能够加快制作的速度。

除此外，本次更新的其他内容则是更偏向于娱乐性的，例如增加了建设费用贵得吓人的理发店（Barbershop），算是游戏当中第一个全自动设施，居民被放进去不是提供服务而是享受服务，未升级的情况下就可以通过花费瓶盖改变居民的发型和发色，升级后更进一步，连脸部的细节特征都可以改，包括雀斑、胡须还有各种饰品，当然，因为要价不菲，所以建议各位监督者在避难所走上稳健运行的轨道后再来建设——不过估计这会儿大家都差不多已经把自己的避难所经营得稳稳当当了吧。

除此之外，因为实在太受欢迎，上个更新加入的宠物在这次更新当中也加入了不少新宠物，然而稀饭我非洲血统浓重，表示并没有见过，各位欧洲避难所监察者们要是抽到了不妨发图给官博君或是官方微信问答机器人小哥晒一下，说不定还会被选登到读编往来哦。

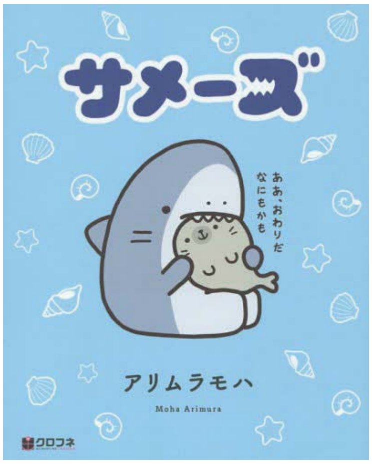
最后提醒一下，今年 E3 本作的开发商 Bethesda 会继续举办展前发布会，恰逢《避难所》一岁生日，有什么大动作都不出奇——例如加一个有更完整要素的废土探险模式？随便猜猜我都觉得自己方了！让我赶快老三个月吧！



漫画

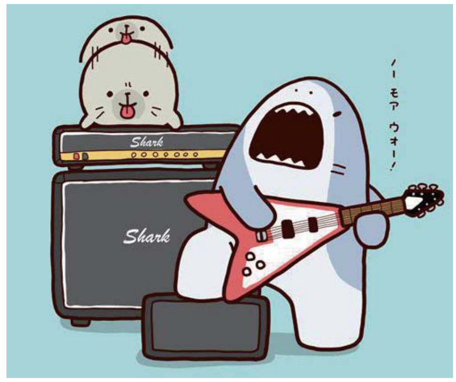
稀饭 提供

萌和鲨鱼的奇妙组合
——《鲨鱼哥》





◀漫画集的封面，印刷精美，好笑的内容也多不胜数，希望能够早日看到第二本推出。



▲海豹既是鲨鱼哥们的朋友又是它们的食物……果然真是在漫画世界里才能够存在的关系……

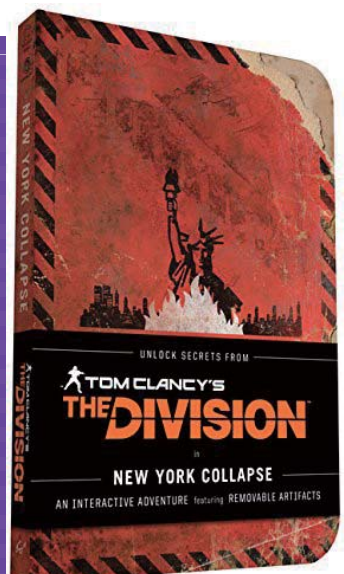
由**アリムラモハ**创作的鲨鱼哥（**サメーズ**）在最初登场的时候，是推特上的热门漫画人物形象，随后也因为人气的关系登陆了在日本地区非常流行的聊天软件 Line，其人气升温的轨迹和我们目前国内流行的许多漫画人物形象如“兔斯基”、“彼尔德”还有“绿豆蛙”比较类似，不过要说有什么明显的特点，那就是和大多数动漫形象是用原本就比较可爱的小型生物作为原型不一样，鲨鱼哥真的就是直接用鲨鱼这种大海之中的猛兽作为原型，但是在造型上进行了大幅的萌化，不但变成了卡通风格，而且摆脱了鱼尾，长出了两条腿来，反倒是一口尖利的大牙没有换掉，成天大张着仿佛可以把一切东西吞掉的大嘴，虽然不符合传统意义上的萌，但看起来却有种独特的魅力。

在人气高升后，鲨鱼哥之前在推特上流行的漫画也被集结成册，在日本地区发售，而在 2016 年 2 月则被引进到了香港地区，国内则似乎暂时没有听到引进的计划。和纯粹的卖萌类形象比起来，鲨鱼哥或许因为是肉食动物的关系，走的是霸道路线，但是又带着一点蠢萌，经常和作为吐槽役还有悲剧角色出场的海豹之间有着各种神互动，读起来往往让人觉得非常可爱又非常贱，具体的萌点大家可以在本文的配图当中体会，这里就不多占字数去描述了，毕竟千言万语也比不过这些人形鲨鱼们一个贱贱的表情啊。

周边

三日月 提供

最实用游戏周边?
——《纽约生存指南》介绍



《全境封锁》作为育碧史上销售速度最快的游戏之一，游戏素质之高毋容置疑。育碧费尽心思营造了一个真实的因病毒而被全境封锁的纽约，他们甚至还推出了一本参考游戏世界观的周边图书，而且内容相当实用，毕竟这可是本生存指南啊。



《纽约生存指南》是育碧旗下游戏《全境封锁》的周边集，内容包括：《纽约生存指南》一本，一张本书作者同时也是游戏内角色之一爱普·凯勒赫的寻人启事、一张纽约生存者地图、一张仿真纽约地铁卡、一张纽约管理局通告和一张印有迷之大叔的卡片。《纽约生存指南》作为游戏中的收集之一，除了正儿八经的“生存指南”内容之外，和游戏中一样，书中还有各种爱普·凯勒赫的手绘，内容包括针对游戏中纽约现状的一些吐槽以及针对实际情况而对书中内容的补充。爱普·凯勒赫亲笔写下的各种感言、在逃生中留下的痕迹也一并还原到本周边集当中，玩家可以通过阅读这本书（同时也是爱普的日记）来感受《全境封锁》的世界观以及了解游戏中的整个故事。

软件

Alive
——这个APP会让你的自拍变得酷起来

简子君 提供

前些日身边的朋友在朋友圈发了个挺有创意的小视频，由于知晓此君完全不懂得视频制作，所以才很好奇他到底是用了什么软件，结果就 get 到了这个非常实用的视频制作 APP。

首先作为一款特效视频软件，Alive 并不是最全面最好用的一款，但是它的操作绝对非常便捷、简单易用，几乎可以适用于任何的用户，满足玩家对创意视频的尝试。当大家下载注册之后就可以正式开始视频制作之旅了。确定要制作的内容后，即可导入所需的视频或者现场拍摄进行编辑，同时也可以直接导入照片逐帧制作视频，不过目前 Alive 最多只能制作 30 秒钟的视频。提别提示：这个功能可以方便大家用插帧的手法做一些能把观众吓一跳的恐怖小视频。

在 Alive 中，APP 提供了 13 个动态视频滤镜效果，包括漏光、镜头眩光、复古风、背景虚化以及光叠加效果等常用特效，以此来满足许多女生对视频或相片基础效果的要求。而对于一些真正想要制作创意视频的朋友来说，这个 APP 里加入了共计五大类，90 种不同的定制特效，其中包括图表，爱心，气泡，雪，光线，爆炸甚至是瀑布！还有 35 中文字动画效果，有书法，排版，漫画泡沫等。最后应用中还有 20 种的音乐效果，可以让玩家在视频中进行混音等效果的制作。而且这些内容还在随着应用的更新不断添加中。基本来说，这些内容已经足够大家发动自己的创意做一个五毛特效的小短片了。

这些丰富的特效内容，使用起来也非常简单，大家只要将特效贴图添加到希望出现的时间点，之后再在画面中调整特效的位置即可轻松完成与视频内容的组合，确定特效出现的位置后，可以为其设定持续时间，而且还支持对原素材的运动点跟踪功能。在制作过程中，一些贴图特效的颜色还可以进行调节。声音特效上，除了有应用原本自带的内置特效外，也允许用户添加本地音乐进行制作。

制作完成后只要为视频添加备注及访问权限即可发布，用户除了可以自己制作视频，还可以在 Alive 的发现频道中观看其他用户的视频作品，看过其他这些大神的神奇创意后，也许也能帮助你的脑洞大开。



▲简单看一眼说明就可以掌握用法。



▲支持添加音乐的功能，让Alive变得更加实用。

此应用目前仅对应 iOS 平台，可以在 iPhone，iPad 和 iPod 设备上使用。对应系统为 iOS 8.0 或以上版本，软件大小为 77.7MB，最最重要的是，这是一款完全免费的应用，不仅应用本身，Alive 中的所有特效均可免费试用。

游戏

三消也能做饭？来试试《料理妈妈 料理消消乐》吧！

八重樱 提供

《料理妈妈》是任系平台上超具人气的休闲游戏，如名所示主打的就是料理题材，在女性玩家中拥有极高的人气。随着手游的兴起，越来越多的休闲类游戏开始转战手游平台，《料理妈妈》也没能免俗。不过在推出了一作《料理妈妈 让我们来煮！》的传统风格续作之后，这个系列开始向新的方向探索进化。有人会问，料理游戏还能搞出什么新花样？太东公司表示，我们可以把它做成三消游戏呀哈哈哈！



在《料理妈妈 料理消消乐》（cooking mama let's cook puzzle）中，玩家需要帮助妈妈经营一家餐厅，制作出美味的料理来满足客人肚子里的馋虫。随着成绩的提升，妈妈的餐厅也将逐步升级，游戏难度也会逐步提升。

游戏的玩法与迪士尼的三消游戏《Tsum Tsum》比较类似，但不需要玩家进行连线，只要三个以上的食材挨在一起，那么直接点击食材就可将其消除，消除的食材会化作一道菜肴递到食客面前，消除的素材越多，菜肴越高大上，得分自然越高。而且，本作中的食材可以自由拖动，因此也不会出现无食材可消的情况。玩家只需要在有限的时间内获得更高的分数即可。

《料理妈妈 料理消消乐》采用的是本体免费，游戏内氪金的设定，不过其实不氪金也无所谓，反正只是打发碎片时间的小游戏而已。另外本作内置中文，但需要打完新手教学后才能在设置中进行切换。一起来帮妈妈经营餐厅吧！

周边

来，给爷变一个！变身失败的百变怪玩偶

哪尼 提供

据说有一只百变怪因为只会半吊子的变身技能，结果在模仿其他精灵的时候，只有身体变了样子而脸却保持原样！虽然是一次失败的变身，但无论是从百变怪一方，还是从被模仿的一方来看，这可都是稀有品种啊。好吧虽然这些都是推销商品的托辞，不过这个创意我给满分！3 月 26 号官方会推出 5 款百变怪“变身”玩偶以及对应的吊饰，这种“看上去像模像样，但总觉得有哪不对”的感觉，实在太值得入手了。





2016年2月2日，白金游戏工作室正式迎来其诞生10周年的纪念日。直到这个时候，我们才惊异地发现，原来这家小公司已经顽强地生存了整整十年。

白金游戏工作室的骨干均来自于Capcom，和很多离社后就此沉沦的日本知名制作人不同，这批前Capcom天才们经过十年的努力之后，反而越活越滋润。越来越多的大厂选择与其合作，一个又一个的游戏品牌在其手中诞生。

“白金永远保持光泽”。这句话被放在白金游戏工作室的公司大堂的牌匾上。它代表着以神谷英树为首的白金游戏人，对游戏卓越品质的不懈追求。这，就是对白金成功秘诀的最佳注释。

白金十年

PLATINUM GAMES 10周年纪念

文 纱迦&清国清城 美编 anubis

白金年表		
2006年	2月	有限会社ODD成立
	7月	公司搬至梅田スカイビル タワ-ウエスト9楼，更名为株式会社ODD。
2007年	10月	与SEEDS株式会社合并，公司名改为白金游戏株式会社，沿用至今。
2009年	3月	《疯狂世界》在欧美地区发售。
	6月	《无限航路》在日本地区发售。
	10月	《猎天使魔女》在日本地区发售。
2010年	1月	《猎天使魔女》在欧美地区发售。
	2月	《疯狂世界》在日本地区发售。
	3月	《无限航路》在欧美地区发售。
	10月	《征服》在全球发售。
2012年	1月	公司从梅田スカイビル タワ-ウエスト9楼搬至8楼。
	7月	《极度混乱》在日本地区发售。
2013年	1月	《极度混乱》在欧美地区发售，游戏名有所变更。
	2月	《潜龙谍影崛起 复仇》在全球发售。
	8月	《神奇101》在日本和欧洲地区发售。
	9月	《神奇101》在北美地区发售。
2014年	9月	《猎天使魔女2》在日本地区发售。
	10月	《猎天使魔女2》在欧美地区发售。
	10月	《科拉传奇》在欧美地区发售。
2015年	10月	《变形金刚 破坏战士》在全球发售。



白金游戏工作室的10位核心成员

1 三井达也 代表取缔役社长

2 斋藤健治 导演

3 白浜英郎 导演

4 田平诚悟 取缔役

5 神谷英树 导演

6 桥本祐介 导演

7 山中雅贵 导演

8 佐藤贤一 取缔役

9 稻叶敦志 制作人

10 田浦贵久 游戏设计

神谷英树
动作游戏之神

在白金游戏工作室草创初期，白金内部有三上真司、神谷英树、三并达也、稻叶敦志等多位前 Capcom 大神。但随着公司的发展，部分人（如三上真司）离开白金另谋高就，另一部分（如三并达也）的工作重心转向经营方向，渐渐地神谷英树就当仁不让地成为了白金在玩家心目中的化身。而神谷英树也当得起这个名号，从 Capcom 时代的《鬼泣》、《大神》，到白金时代的《猎天使魔女》，神谷英树这 4 个字就是游戏素质的绝对保证。让我们先从神谷的经历，来回顾白金的历史。



游戏基因

“我已经不记得是什么时候开始喜欢上游戏的，只记得很小很小的时候就非常沉迷于那种电子音效，一听到那种声音就感觉十分亲切。”

按神谷英树的说法，他应该是从懂事起就喜欢玩游戏，小时候是在家附近百货商场的游戏专柜那里玩。小学的时候，家用机开始出现，神谷英树很早就接触了 FC 之前的游戏机，包括 Epoch 公司在 1980 年推出的 TV Vader、1981 年推出的 Epoch Cassette Vision，以及 1982 年的 Tomy Tutor 和 Intellivision。

那时神谷英树最大的梦想就是能拥有一台自己的家用机，但是父母管得严，一直未能满足他的愿望。他只能从邻居一个大孩子家里玩 Epoch Cassette Vision，每次去他家里都是既兴奋又害怕，因为这孩子太霸道，每次想玩游戏都要被他欺负，为了心爱的游戏小神谷宁愿忍辱负重。“每次我都鼻青脸肿地回家，但第二天又满怀期待地去了。

“我也不知道是什么吸引了我，也许是因为电子音效，比起普通音乐，我更喜欢游戏音乐。当然，我也喜欢玩那些游戏，那些音乐对我的耳朵真的是有毒。”

初中的时候神谷英树终于有了自己的 FC，那是他用自己的压岁钱买的。当时 FC 开始火爆，到处都脱销了，神谷英树身边就没有其他人拥有 FC。神谷家附近有家店做了个促销活动，在其新年开张第一天，排在最前面的十人可以买到。当神谷一大早赶到那里，发现已经有 10 人在排队了。神谷英树只能悻然回家。那时已经放寒假了，神谷英树的表哥来他家玩，告诉他有人愿意把他的 FC 以及 15 款游戏一块转让，要价 3 万日元。



“我在一夜之间就成了有 FC 的土豪，在那时能同时有 15 款游戏可是幸运得不得了的事情。”神谷英树说。

神谷英树自己在商店买的第一款 FC 游戏是《爱的小屋》，当时他还没有主机，买回家后只能对着卡带和说明书流口水。一下子拥有了主机还有 15 张游戏，那种铺天盖地而来的幸福感简直要将他淹没。从那天起，他认识的所有人都找他借游戏。

街机少年

神谷英树真正开始关注游戏开发行业，是从一本 FC 游戏杂志开始。杂志上刊载了宫本茂和《铁板阵》制作人远藤雅伸的对话，那是他第一次知道了游戏策划的乐趣。当时在初中的作文中，神谷英树多次写下“希望未来成为游戏制作人”的文章。“其实当时也就是那么一写，并没有仔细考虑如何成为游戏制作人。”神谷英树笑道，“高中的时候，我买了一台 NEC PC-8801，本来是想学编程，结果每天都拿来玩游戏。我也学了一点 BASIC，但是渐渐发现自己不是那块料……”

虽然没有学到编程，但是因为游戏玩得多，关于游戏的记忆却是铭刻在心。“从初中到高中，我和朋友聊的话题除了游戏外就没别的了。”神谷英树说，当时他有两个最好的朋友，都是狂热游戏迷。其中一个朋友是铁杆世嘉饭，而他自己是任饭，他们经常因为阵营问题吵得不可开交。战火也蔓延到电脑之争，神谷英树支持 PC-8801，而他的朋友则坚决拥护 MSX。至于另外一个朋友，因为在高中时就自己打工，赚了不少钱，几乎做到了全机种制霸。“他跟我们就不是一个档次的，每次我们一吵，他就在旁边看笑话。”神谷英树笑道。

初中的时候，因为游戏玩的太多而荒废了学业，中考时神谷英树不幸落榜，只能读了一年的预科学校。那一年恰恰是他玩游戏最多的时候。因为初中和高中都是在郊区，而预科学校就在电车站旁边，每天去上学的路上都会经过街机厅……

那时正是 1980 年代街机的黄金时期。每次一有新街机到货，都能让神谷英树兴奋好几天。当时街机厅里龙蛇混杂，混迹于街机厅时还有些提心吊胆。神谷英树的零花钱不多，为了让有限的钱发挥最大价值，他每次都是在旁边先看别人打，在自己的脑中模拟游戏的情形，分析其中的诀窍，感觉有把握之后才投币。

神谷英树较早接触的街机游戏是 Konami 于 1984 年推出的《马路战士》，他清楚记得那是他在街机厅投的第一个币。那天他只玩了一遍，然

> “《猎天使魔女 2》的封面简直是一坨屎，是哪个混蛋给换掉的……”
>
> ——神谷英树对任天堂公布的《猎天使魔女 2》封面极为不满，原因是背景中的月牙被换成了满月，“2”的颜色变成了红色。为了这点细节而间接得罪任天堂，可见神谷英树对于细节的偏执。

后带着满脑子的赛车回家了。从那天起，每个星期六都是他的街机日。

对于神谷英树来说，80 年代是最美丽的时代，他说："我觉得能够作为一个青少年亲历那个年代是很幸运的，那是你最能接受新事物的时期。过了那个时期，就再也找不到对游戏的那种感觉了。在人生中的那样一个吸收阶段里，每次走进街机厅，看到一个新游戏都会振奋不已。回到家，闭上眼睛之后，那一切仍然在你眼前挥之不去。这样的经历对我太重要了。"

收藏家

虽然自己家里有家用机也有电脑，但街机才是神谷英树的最爱。中学时他的零花钱全都花在了当地的街机厅里。神谷认为，街机游戏才是最能考验游戏策划实力的，它要让玩家在极短的时间内迅速上手，又要在短短的游戏过程中充满兴奋点，让玩家在 GAME OVER 之后忍不住不断投币。在诸多街机厂商中，神谷英树对 Konami 和世嘉特别钟情。

神谷英树说 1985 年第一次看到《宇宙巡航机》时，他有一种前所未有的感觉。"我看着别人打过了第一关，虽然它是一款太空设计游戏，但是上下方是有场景的，有形状各异的山峦与树木，给人的感觉像是在洞里。还有环绕飞船的橙色漂浮物，会发出激光，当时我的第一个念头就是一定要把这游戏打通关。《宇宙巡航机》是在我年少时占用了我的大量注意力、激情与金钱的游戏。"

如今在神谷英树家里就特别收藏了一台老电脑运行当年的老版《宇宙巡航机》，另外还有一台用于运行同样推出于 1985 年的 Konami 纵版射击游戏《兵蜂》。

神谷英树热爱老游戏，如今他不仅是游戏制作人，也是一名游戏收藏家。为了确保所收藏的游戏有当年的原汁原味，神谷英树在收藏游戏的同时，会将其相关的硬件乃至显示器一起收藏。只有在同样的硬件上运行，用同样的显示器显示出来，发出同样的电子音，才有收藏的意义。在他家里有一个专门的游戏收藏室，里面收藏了大量街机、老电脑和旧主机。

不过在神谷英树的藏品中，最多的还是世嘉的街机。从《幻想地带》到太空哈利，都是花了大价钱买来的机体。特别是 1986 年的原版《太空哈利》，不仅从美国高价买来，还交了不少关税，在海关扣留了一段时间，几近波折才迎回家里。为了便于搬运街机，神谷英树专门购置了一辆黄色的小货车。

神谷英树收藏的游戏大多是易学难精，上手非常容易，但要成为高手，除了多练习之外，还要有点天赋。长期混迹于街机厅的神谷英树，曾是当地有名的高手，甚至还有一些粉丝，只要他一上场就在后面排队看他玩。

"我的后面总是有大批观众围观，老实说我很想看到游戏的结局，但是如果打穿了游戏之后，就站起来然后拂袖而去会显得很帅。所以我就在大批观众的围观中拂袖而去了，因为我想耍帅啊！"神谷英树说。

"它（《神威九号》）简直是对老东家的侮辱。"

——神谷英树认为稻船敬二开发的《神威九号》根本是在照抄《洛克人》，这种行为冒犯了 Capcom。之后稻船敬二对此回应"玩都没玩过凭什么这么说？"

"稻船敬二不是游戏制作人，他只是个商人。"

——神谷英树对于曾经的上司稻船敬二显然没有什么好感，他表示稻船敬二并不是那种能够在开发一线把控游戏核心玩法的制作人，他所负责的其实只是商业层面，而在这方面稻船敬二是成功的。

良师益友

一直到上大学时，神谷英树都没有认真考虑过以游戏为职业。他曾对自己的父母说，毕业后就回家乡找工作。后来他也确实回家找过工作，还拿到了几份 offer。但在当时他已经产生了进入游戏业的念头，于是一边偷偷给一些游戏公司也投了简历，并附上了自己写的项目企划书。当时在他求职的公司里也包括任天堂，他还直接给任天堂的 HR 打电话，得到的答复是"我们目前不招策划"。

让神谷英树产生入行念头的正是任天堂经典之作《塞尔达传说 众神的三角力量》，它是神谷英树在 SFC 时代的最爱。"它的解谜方式、地图构造、道具的布置，还有推进的节奏与难度设计……对于一个想要成为游戏策划的人，你会惊异于一款游戏的策划难度能高到这种程度，于是你会想到一组人一起能够做出这么棒的游戏，这简直让我震惊。"

出于对《塞尔达传说 众神的三角力量》的喜爱，神谷英树也尝试着在纸上做游戏策划。"我从来不擅长用文字表达，所以我就画画。我画了一些角色，还有游戏画面和关卡，关于玩法也是



神谷英树推特网友问答录



网友：你对于《猎天使魔女 2》在一台不争气的主机上开发是否感到失望？

神谷英树：你妈会因为自己儿子不争气而失望吗？（网友纷纷给予肯定答复）

网友：听说日本男人的小鸡鸡都特别小，因为他们太聪明。是这样吗？

神谷英树：哦，您真是我见过最聪明的推友！

网友：您是在哪学得这么性感？

神谷英树：狮子不用学就会狩猎。

网友：请用一个词来形容无限边境？

神谷英树：无限边境。

网友：请问贝优妮塔的乳头是什么颜色的？请说是粉红。

神谷英树：请问您亲爱的麻麻是啥颜色？

网友：请问你作为一个游戏导演所扮演的"角色"是什么？

神谷英树：玩游戏，发推特，喷。

网友：为什么你的游戏这么牛逼？

神谷英树：因为它们的导演是我。

网友：老是被人亲你的屁股是怎样的体验（意思是总是被恭维）？

神谷英树：可能是因为我的屁股比你妈好。

网友：真是垃圾，老子要取消关注了。

神谷英树：滚犊子，关注你妈去吧！

神谷英树：对了，抱歉小虫子，把我拉黑这事不用告诉我，也许对你来说这是一个历史性的事件，但对我而言屁都不是。

网友：你在给一个没人买的失败主机做游戏。

神谷英树：但我生活得很滋润，不像你。

用画的方式来讲解。结果我靠这份企划案得到了Capcom和Namco的offer，可能是因为企划书的风格太特别吧！”

神谷英树最后选择了Capcom，他被安排到了三上真司的部门。他说，这是他一生的幸事，没有三上真司，就没有他今日的成就。

神谷英树是幸运的，他不仅加入了三上真司的团队，他所参与的第一个项目就是《生化危机》。当时该项目已经启动，在Capcom内部仍然以“3D恐怖游戏”为代号。实际上，神谷英树能加入这个项目也跟他图文并茂的求职企划书有关。当时《生化危机》提出要实现电影般的表现力，非常需要能够画情节串联图的人才，神谷英树就这样被看中了。

在三上真司之前，Capcom虽然也有”游戏导演“这个职位，但只是做项目管理的工作，公司所有人都可以参加核心玩法的设计。而三上真司制定了导演负责制，由导演负责游戏的核心玩法。这意味着要给导演赋予绝对的权力，当时这在Capcom引起了强烈反弹与冲击，很多人表示反对，神谷英树也是反对者之一。

几年后，神谷英树才知道，当游戏项目的规模越来越大，有时候就需要有个独断专行的游戏导演。

开发《生化危机2》时，神谷英树被提拔为游戏导演。他广泛吸收所有人的意见，把每个人的想法都尽量做到游戏里去，结果却变成一场灾难。这个做了一年半的版本最后只能放弃，成为了传说中的《生化危机1.5》。当时《生化危机》系列已成为世界瞩目的大作，版本推翻重来的消息很快就到处传遍了。“我坐在食堂吃饭的时候，感觉所有人都盯着我，说‘就是他！是他把《生化危机2》搞砸了！’那真是令人难过的时期。”

“自从我用《鬼泣》为3D动作游戏开创了新路之后，7年过去了，这个类型没有一点变化，完全止步不前。我们是业内惟一敢于接受挑战的人。”

——神谷英树在2008年发表了这番言论，引起其他动作游戏制作人的强烈反响，另一个业界大喷子板垣伴信反击说：“神谷的游戏看起来很前卫，其实没什么内涵，相比之下《忍龙2》更有深度。”然后他越说越火，接着喷道：“难道说神谷这8年间一直在睡觉吗。如果只是想找别人茬倒也无妨，日本有句话叫‘越是没用的狗越会乱吠’。”



不屈的个性

《生化危机2》的教训让神谷英树知道了所谓的“游戏整体制作法”，“三上让我知道不能妥协，知道哪些地方应该坚持并切实地贯彻落实。”

《鬼泣》就是在新的理念下诞生的游戏。该作刚立项时本来是作为《生化危机4》，三上真司对他说：“把你要做的一切全部扔掉，做你自己真正想做的东西，不需要操心是否会偏离恐怖游戏，你想怎么来就怎么来。”实际上当时三上就看出神谷英树更适合做动作游戏而非恐怖游戏。热爱街机的神谷英树，应该去做快节奏、有强烈爽快感的游戏。

“一群垃圾，读他们的文章就像吃屎。”

——美国著名游戏博客Kotaku曾发表了一篇文章，根据神谷英树在推特上的发言，判断他对Valve和PC游戏一无所知。对此，神谷英树大骂Kotaku编辑，甚至演变成与网友的对骂。有网友问：“你真的读过那篇文章吗？”神谷英树回答：“你要吃屎吗？”这起事件曾引起国外各大游戏论坛对神谷英树的口诛笔伐。

神谷英树说，自己做游戏从来都是凭直觉，并没有什么理论体系，总是想到什么就做什么，做出来之后才发现好像是来自小时候玩过的某个游戏的某个系统。只有足够深厚的积累，才能在日后的工作中信手拈来。

于是，从小喜欢在街机厅里用酷炫的打法耍帅的神谷英树，不知不觉间把《生化危机4》做成了《鬼泣》。为了追求酷炫的动作效果，神谷英树放弃了“《生化危机》系列”过去的静态视点，改为“动态镜头系统”。为此他的团队专门到欧洲花了11天时间取材，此行回来后，就定下了哥特式的画面风格。而随着酷元素越来越多，这款游戏完全偏离了恐怖生存氛围，在三上真司的建议下，神谷英树决定将其变成一款原创新作——《鬼泣》由此诞生。

《鬼泣》真正奠定了神谷英树的个人作品风格，也成为他的成名之作。此前他虽然担任了《生化危机2》的导演，但世人只知道三上真司。而



《鬼泣》是完完全全由神谷英树主创的原创新作，并且开创了一个全新的动作游戏流派——即所谓的“Stylish Action Game”，也就是追求 style 的动作游戏。

这款风格叛逆、张扬的游戏，仿佛也是神谷英树性格的表现。在三上真司率领的 Capcom 第四开发部，有类似性格的还有不少。三上真司提出的“坚持己见”、“不妥协”等观念深深影响了第四开发部的员工们，也以此爆发了日后第四开发部的一系列事件：从 NGC 独占《生化危机》全系列，到第四开发部的 NGC 五大独占游戏，再到之后第四开发部被放逐，变成了四叶草工作室，随后是四叶草关闭，其原班人马成立了白金工作室……这一群坚持己见的制作人，为了开发自己心目中的游戏，最终走上了独立工作室之路。

在四叶草成立期间，虽然没有在商业上值得夸耀的大作，但神谷英树的鬼才却得到了前所未有的发挥。《红侠乔伊》可以说是一个低预算版的《鬼泣》。这款由 10 人团队打造的游戏，以简单的画面实现了酷炫的视觉效果和爽快无比的打击感，可以说是一个街机之魂附体的动作游戏。

2006 年的《大神》是神谷英树的又一次自我突破，是他在《塞尔达传说》式游戏策划上的成功挑战，证明了他在动作游戏之外的非凡才能。其实早在刚加入 Capcom 时，痴迷于《众神的三角力量》的神谷英树就提出了这样一个企划书：玩家控制一只狼，穿过美丽的森林，与各种动物成为朋友，偶尔与熊战斗。这款游戏旨在展现自然之美，从小成长在日本乡村的神谷英树，要做一个景物颂歌般的游戏。直到四叶草成立之后，神谷英树才有机会开发这样一款“商业味不足”的游戏。

动作之神

四叶草工作室除了神谷英树之外，还有三上真司、三并达也、稻叶敦志等知名制作人，但四叶草的两个代表作《红侠乔伊》和《大神》都是出自神谷英树之手。以至于外界一度将四叶草和神谷英树画上了等号。2007 年之后四叶草关闭，白金工作室诞生，背后的出资人是世嘉。白金与世嘉一口气签了 4 款游戏：《猎天使魔女》、《无尽空间》、《疯狂世界》与《征服》。其中神谷英树的《猎天使魔女》再度成为业界最关注的游戏，风头完全盖过了《征服》。三上真司由于两次连续失败而决定离去，之后成立了自己的探戈工作室。神谷英树更加成为白金工作室无可置疑的灵魂人物。

2008 年 4 月，《猎天使魔女》正式公布，就在那时神谷英树发表了“自从《鬼泣》以来动作游戏 7 年止步不前”的言论，《猎天使魔女》的目标就是实现动作游戏的再次进化。这款游戏从 2007 年 1 月开始开发，制作这款游戏的其中一个目的，就是要塑造神谷英树心目中的理想女性。贝优妮塔的人设是在神谷英树的强烈要求下确定下来了，包括长得夸张的头发、四把枪以及戴着眼镜。“眼镜娘”这个设定是神谷英树最强烈的要求，他认为这样能赋予“神秘感与知性美”。关于贝优妮塔的形象，玩家的反响可谓两极分化，无论如何这反映了神谷英树独特的审美口味。不管怎样，对于贝优妮塔的身材所有人都是有共识的。神谷英树本人强烈坚持的是完美的背部曲线。这种对女性的特别追求，可能也跟神谷英树风流的个人生活有关。他曾表示自己有过不少女友，泡妞对他来说是一件相当容易的事。比如他曾因骑摩托车导致腿部严重受伤，住了几天医院就泡到了一个护士，不过谈了几个月就分手了……

但是对于游戏品质，神谷英树永远是专注而认真的。在白金工作室的公司大堂，挂着一块牌匾，上面写着：“白金永远保持光泽。”这句话时时刻刻提醒着神谷英树。

从白金成立至今的 9 年时间，从《猎天使魔女》到《变形金刚 破坏战士》，白金工作室已推出不下 10 款游戏，虽然其中从来没有哪一款获得了巨大的商业成功，但都有相当不错的业界口碑。在日本游戏公司纷纷转做手游的今天，专注于家用机大作的白金工作室显得更加难能可贵。而白金工作室的作品风格，实际上也就相当于神谷英树的风格。那种招牌式的打击感、爽快利落的动作，都深深地打上了神谷氏的烙印。

如今白金工作室大有成为“渣游戏拯救者”的趋势，从动视到 Square Enix，对动作游戏不擅长的厂商们，都希望通过白金为他们的动作游戏带来神谷氏的打击感。动视的《科拉传奇》、《变形金刚 破坏战士》等动画 IP 改编的游戏，通过白金工作室变成了颇有惊喜的作品，《忍者神龟》也将经由白金之手进行改造。Square Enix 备受恶评的“《尼尔》系列”，也将通过白金重获生机。白金工作室大有取代 Capcom，成为新一代动作游戏天尊之势。而掌握动作爽快感秘方的神谷英树，则被尊为动作游戏之神。那个天生自带游戏基因的热血男儿，那个在街机厅里耍帅的少年，那个热衷于与网友对骂的直率制作人，也许注定要为这个世界创造最畅快淋漓的动作体验。

> “所有的主机战士们，好好学习多赚钱！”

——神谷英树的推特上经常遭到各种主机阵营粉丝的轮番谩骂，对此烦不胜烦的神谷英树忍无可忍，曾连发多篇推特让那些无理取闹的玩家们“赶紧滚”，他还表示玩家们真是闲得蛋疼，有那闲工夫还不如多学点知识。



> “微软这帮狗屎，他们是在耍我吗？”

——尽管微软出了大钱让白金工作室开发《无限边境》，但神谷英树却对这个合作伙伴相当不满，他在自己的日文上发表了这番言论，然后很快删掉了。随后他用英文推特留言道：“如果我去科隆展会的话，那是为了玩家、用户们去的，而不是去给微软的发布会当道具。”看来是在展会宣传安排上与微软市场人员发生了冲突。



白金游戏的轨迹



起步
借SEGA腾飞

在白金刚刚创立的时候，公司一共只有60人左右，规模算是相当小的。尽管神谷、三并等人在日本游戏界已经是响当当的人物，但业界对白金的未来普遍持悲观态度。在这个时候，白金得到了来自SEGA的强力支持，一口气公布了4部作品，其中包括《猎天使魔女》这样的名作。尽管这些作品都谈不上卖座，但打响了白金的名号。更重要的是游戏的素质过硬，打消了玩家对于这批昔日天才能否重整旗鼓的疑虑。此外SEGA也的确算得上是一位称职的发行商，不仅包揽了这些游戏在全球范围内的发行工作，在《猎天使魔女》的跨平台问题上也发挥了作用。白金与SEGA的合作一直延续到了2012年的《极度混乱》。

疯狂世界 MAD WORLD

Wii
UCG评分：24

本作的最大特征就是黑白与暴力。游戏画面中除了鲜红的血液外，就只剩黑白两色，强烈的对比如美式漫画一样直接。游戏的故事发生在一个孤岛上，恐怖组织隔离该岛后开始玩死亡游戏，所有人的体内都吸入了毒气，必须不停地杀人才能活下来。主人公以密探身分潜入小岛，在不断战胜对手后终于揭开了黑暗的内幕。游戏极度强调暴力，每个关卡的场景中充满着各种暴力的机关和道具，玩家需要残忍地进行杀戮来捞取高分，分数达到一定程度后即可挑战BOSS。在Wii上出现这样一款暴力游戏，其销量可想而知。



无限航路 Infinite Space

NDS
UCG评分：22

本作事实上是白金在日本地区发售的首部作品，因此备受关注。游戏以宇宙舰队战作为题材和核心元素，由于游戏的系统略微复杂，导致游戏本身具有一定的上手难度。游戏的玩法是角色扮演，但又加入了大量策略游戏的要素。以不同的舰种和不同的队型组成的舰队，在不同的场合有着不同的用途，也有类似于现代军事中巡洋舰、航空母舰、驱逐舰等作战单元的设定。游戏画面以全程3D即时演算来表现，对于NDS来说还是比较吃力的，这也一定程度上局限了本作的表现。



猎天使魔女 BAYONETTA

PS3/X360
UCG评分：满分

对于这款神作，相信已经无需再作过多的介绍。就笔者而言，本作给我留下最深刻的印象，就是游戏超高的完成度。游戏发售后时隔三个月，居然还能挖掘出各种隐藏要素，神谷英树这大神的头衔真是名不虚传。限于时间和精力，一开始白金决定只制作X360版，但SEGA认为此举不妥，但白金表示实在无能为力。于是SEGA自行负责了PS3版的移植工作，结果导致PS3版表现奇差，无论是读盘速度还是画面表现都大幅缩水，之后经过修补才解决部分问题。事实上SEGA是背了白金的锅，直到今天，PS系玩家还不能玩到一款正宗的《猎天使魔女》游戏。

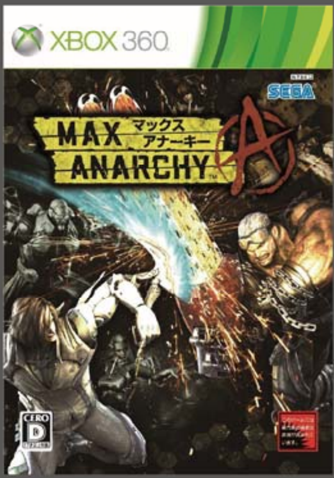


征服 PS3/X360
Vanquish
UCG评分：26



三上真司在白金时代的惟一作品。这是一款融入了大量动作要素的射击游戏。游戏的节奏非常快，主人公萨姆的动作更快，无论是冲刺、射击还是翻滚都一气呵成。还可以开启AR模式让全场时间变缓，可以借此做出很多超人般的动作，但萨姆身上的战斗服又会对此模式做出种种限制。《征服》最为人津津乐道的就是挑战模式，难度极高，特别是最后一关，不用BUG就能打过的人都是高手中的高手。而这也是全成就和白金的最大难关，相信玩过本作的人都会记忆犹新。游戏的最大缺点是完全没有多人部分，再加上难度超高，最终销量较为平淡。三上在此作之后就离开白金，成立了自己的探戈工作室。

极度混乱 PS3/X360
MAX ANARCHY
UCG评分：22



这是白金在多人方面的一次努力。游戏支持最大16人的网络大乱斗模式，可选择角色多达17人，并通过DLC追加了包括贝优妮塔在内的新角色等要素。故事设定于遥远的未来，玩家扮演杰克和里奥这两个风格截然不同的主角从黑暗与正义两个方面来了解故事。出色的角色设定是游戏的一大亮点，而故事模式并不是以对战为主，同样有关卡设定和精彩的BOSS战。本作之后在欧美地区发售时，改名为《ANARCHY REIGNS》。

探索 寻找适合之路

与SEGA的合作结束之后，白金上下开始对公司的前途进行思考。以神谷为首的白金高层，骨子里还是日式游戏开发者，而当时的业界大势已经开始往美式游戏倾斜，日式游戏无论是市场还是影响力都在减少。而且白金手中完全没有任何品牌沉淀，只能靠原创品牌作战。

白金选择的第二个合作伙伴是任天堂。Wii U的出师不利让任天堂极为被动，急需找到强力的第三方伙伴。这时底子尚薄而又有实力的白金便进入了任天堂的视线，双方火速达成了合作协议。但可惜的是由于各种原因，白金为任天堂开发的作品再次遭遇了叫好不好座的困境。

但白金敏锐地抓住了另一个机会，那就是小岛秀夫的《潜龙谍影崛起 复仇》。原本小岛是打算自己来完成这部作品，但由于种种原因未能如愿，游戏最终走到了取消开发的边缘。这时白金适时地接过了游戏的开发工作，并最终拿出了一部令玩家极为满意的作品。以此为契机，白金的重心开始往代工方向转移。

潜龙谍影崛起 复仇 PS3/X360 UCG评分：27
METAL GEAR RISING:REVENGEANCE

被大家戏称为“雷电切西瓜”的本作，是继《猎天使魔女》之后白金的又一代表作。游戏的流程虽然不长，但丰富的隐藏要素和巧妙的难度设定令游戏有着极高的研究价值。游戏的核心是斩击和格挡这两大系统，前者主攻，可以在子弹时间中实现精确斩击；后者主守，能够将敌人攻击挡开并实施反击。尽管游戏难度很高，但出色的设计让人沉醉其中。游戏同样收录了“《MGS》系列”经典的VR模式，还通过DLC丰富了游戏内容。



神奇101 Wii U
THE WONDERFUL 101
UCG评分：26



神谷英树在白金时代，一共只亲自制作了两部作品，一部是《猎天使魔女》，另一部就是《神奇101》。游戏中玩家扮演一个英雄小队的首领，要召集分散在世界各地的101位英雄以对抗外星人的入侵。英雄们各自拥有不同的能力，也可以进行合体变身。变身可以化为武器进行战斗，也可以变成各种工具来完成解谜。游戏充分活用了Wii U的各项特性，神谷英树对此作也是倾注了极大心血，甚至一反常态地表示愿意为其制作续作。

猎天使魔女2 Wii U
BAYONETTA 2
UCG评分：25



相信对于绝大部分还未购入Wii U的玩家来说，《猎天使魔女2》就是最大的动力。由于神谷有从不做续作的传统，本作并非由他亲自开发。本作素质依然是一等一的，只是新意略显不够。相比1代，游戏更注重游戏节奏的连贯性和冲击力，整个通关过程紧张刺激、毫无冷场。游戏要素同样丰富无比，战斗系统也同样值得反复研究，并加入了适合GamePad的触控操作。游戏中还加入了大量任天堂游戏角色的COS服装，并完整收录了1代。

科拉传奇 PS3/PS4/X360/XOne
The Legend of Korra UCG评分：4星

根据欧美热门动画《科拉传奇》改编的本作，正常情况下并不会引起亚洲玩家的注意，然而白金开发的消息传开之后，顿时令其成为备受关注的下载游戏。本作无论是手感还是系统都有明显的白金影子，就连QTE和隐藏战点这样的特色都全部移植了过来。但游戏又并非是简单的照搬，还按照动画的设定为主角设计了水、火、风、土四种属性的招式以及降世神通变身，还是相当用心的。

变形金刚 破坏战士 PS4/XOne
Transformers Devastation UCG评分：26

以卡通渲染风格打造的本作，加上吸引眼球的G1造型，着实让本作在发售前赚足了关注。游戏中玩家只能操纵5名角色：擎天柱、大黄蜂、千斤顶、横炮、钢锁，不得不说太少。游戏系统类似于《猎天使魔女》，也有类似于魔女时间的系统。尽管关卡只有7章，但隐藏要素异常丰富，而且也有评级制度，就是设计得不太合理。本作的最大亮点是已于今年3月正式登陆国行PS4，这也算是白金首款登陆国行的游戏。

未来机遇隐患并存

如今的白金已经算是在业界闯出了名头。眼下白金手上就握有4部已公布的作品，包括为三大次世代主机制作的独占作品，称得上是左右逢源了。然而必须要指出的是，目前的白金也存在着一些问题。

纵观白金近年来的作品，不难看出，大部分作品都难以脱离《猎天使魔女》的影子。诚然，《猎天使魔女》是白金最成功的游戏，但旗下如此多的作品都与之相似，不得不说是很有些问题的。无论是《科拉传奇》、《变形金刚 破坏战士》，乃至即将发售的《忍者神龟 曼哈顿变异体》，全部都给人似曾相识的感觉，其核心系统都类似于时间减速的"魔女时间"。事实上这一招早在Capcom时代的《红侠乔伊》就已经被神谷发明了出来，而且《红侠乔伊》里还有加速、放大等特殊功能，要素反而更丰富。由于《降世神通》、《变形金刚》、《忍者神龟》拥有各自的用户群，如此搞法可能不会引发多数玩家反感，但白金引以为荣的创意工夫日益减少也是不争的事实。

白金成立以来，像四叶草时代《大神》这样的创意与艺术兼备的灵气之作再也没能出现过，惟一称得上创意作品的就是神谷英树亲自操刀的《神奇101》，可惜最终因为各种原因没能取得好的销量，很多玩家至今都不知道该作是怎么个玩法。当然我们也完全能够理解白金的做法，毕竟十年时间对于一家新公司而言实在太短，能拿出10部作品已属相当不易。十年前白金不到60人，十年后的今天白金已经拥有179名正式员工，规模扩大了3倍。希望白金在接下来的十年内，能够让我们再次看到四叶草时代的惊喜。

尼尔 人造人 PS4
NieR Automata 发售日未定

Square Enix原PS3/X360游戏《尼尔》的续作。原作以充满争议的人设而著称，这次改由白金开发，玩法是融入角色扮演的动作游戏。故事设定于未来荒芜的地球，主人公是人造士兵2B，她的使命是打败侵略地球的外星人，在战斗中逐渐发现隐藏于背后的真相。游戏人设是吉田明彦，剧本仍由Square Enix负责前作的横尾太郎担当，剧情与前作有联系。横尾为了保证本作的开发顺利，特意从东京搬家到了白金所在的大阪。《尼尔》前作的剧情没话说，但游戏性着实堪忧，和白金联手简直是天作之合。



忍者神龟 曼哈顿变异体 PS3/PS4/X360/XOne
Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan 2016年5月24日发售

配合6月3日于北美上映的电影《忍者神龟 脱影而出》而制作的游戏。游戏采用卡通渲染风格打造，支持4人在线合作。这是白金与动视的又一次版权合作，从公布的影像来看依然走的是《变形金刚》的影子，类似"魔女时间"的设定也依然存在。有白金的招牌保证，相信本作的素质也不会低到哪里去。

星际火狐 零 Wii U
STARFOX ZERO 2016年4月21日发售

距离我们最近的白金新作。《星际火狐》诞生自SFC平台，是任天堂的经典名作。本作沿袭了《星际火狐64》的世界观，不过关卡、操作、BOSS均是经过重新设计的。游戏中玩家除了可以操纵战机进行传统的空间战斗外，还可以让战机降落到地面，变形为二足机械或战车进行地面战。游戏将充分活用GamePad的功能，有各种令人耳目一新的玩法。

龙鳞化身 Xbox One
SCALEBOUND 2017年发售

白金为微软打造的独占作品，由神谷英树亲自率队打造，这是神谷在白金时代的第三次出手，也是白金游戏工作室成立以来最大规模的作品。游戏将着墨于人类与巨龙之间的战斗，而玩家也可以骑乘自己的飞龙开启一场龙与龙的战争，磅礴的战斗场面亦有《怪物猎人》的影子。故事讲述误入异世界的青年Drew和一条龙组成搭档，挑战这个世界的不同势力。游戏的玩法是角色扮演，但拥有极强的动作要素。主人公可以使用多种武器，并可以自定义人和龙的方方面面。游戏还将支持多人在线合作。



一路向西

《横行霸道》在游戏界可谓无人不知，但“GTA”一词的含义你又知道吗？在这期的《一路向西》中，移动电线杆同学在“美人美语”栏目中为我们介绍了该词的背景故事，并和我们畅谈了近期的格莱美以及奥斯卡等美国娱乐界颁奖盛事，最后作为吃货的他也不忘为大家分享了美味的零食，看来《一路向西》变成美食栏目指日可待（笑）。

美人美语

Grand Theft Auto

这里标题的“Grand Theft Auto”并不是说的被译为《横行霸道》的游戏，而是一个形容某向犯罪的专有名词，不过从这个名字顺便提到《横行霸道》这款游戏是一定的。

这个词如果翻译成中文的话，大概意思是“强行偷车”，或者是“抢车”的意思。而《GTA》游戏被翻译成“横行霸道”或者是民间翻译“侠盗”都有一定程度的夸张，虽然比较适合作为游戏标题，但是本意并没有准确地翻译出来。至于“强行偷车”到什么程度，看看《GTA》里怎么抢车你就知道了——没错，就是直接把人从驾驶席拖出来，或者直接砸开路边的车窗并进入车子的犯罪。在维基百科的词典中解释如下：“(US) The criminal act of stealing or attempting to steal a motor vehicle”。“Auto”在美国有代指机动车的成分，包括了摩托车和汽车。而这种玩家在游戏中最最最主要获取车辆的手段被R星直接用作了游戏标题。

在这里真是要再次感谢Jordan同学对本栏目的大力支持（虽然他看不懂中文），他无私的为本人以及本栏目提供了相当多的素材。同时也要在这里提示一下喜爱欧美文化的朋友们，想了解原汁原味的当地文化，一定要交一个当地的朋友。



■这个小富正在进行的行为就叫“Grand Theft Auto”，大写的犯罪啊！


■现实生活中的例子，撬车在某种意义上也叫作“Grand Theft Auto”。

美时美事

Grammy & Oscar

一年一度的格莱美与奥斯卡颁奖典礼已经落下了帷幕，加拿大流行乐天后（雾）Justin Bieber总算拿下了自己的第一座格莱美奖杯，而曾与村上春树并称悲剧二人组的小李子也总算拿到了他的奥斯卡金人。花开两朵各表一枝，先让我们来看看这场欧美音乐界的节日吧。



▲今年是第58届格莱美。

2016年1月10日，英国传奇摇滚歌手David Bowie因癌症去世，享年69岁。他与披头士、皇后合唱团并称英国20世纪三大摇滚明星。其音乐风格至今影响着众多西方音乐人。玩过《幻痛》的读者们应该还记得游戏一开始医院中的BGM，那便是这位歌手的作品《The man who sold the world》只不过游戏中的这首歌并不是David Bowie唱的）。作为其头号粉丝之一的Lady Gaga在格莱美颁奖礼的登台表演环节自然少不了对她心中偶像的致敬。她先是以David Bowie的代表作《Space Oddity》开场，随后连用Bowie的演出风格演唱了其经典曲目，甚至再现了Bowie经典的“闪电妆”。

不过这么大的舞台自然不会是Gaga一个人的秀场，影迷们熟知的“黑珍珠号”船长Johnny Depp，与重金属摇滚巨星Alice Cooper，重金属乐队史密斯飞船的吉他手Joe Perry，以及枪炮玫瑰乐队的贝斯手Duff McKagan共同组成偶像团体……啊不对是重金属梦幻乐队Hollywood Vampire。德普大叔可不是玩票那么简单，在格莱美这么专业的舞台上，他以摇滚乐发烧友的那份激情向大家证明自己绝对是能够称霸一方的重金属摇滚型男大叔。之后的演出内容因为篇幅所限就不再过多介绍了。


■Gaga的闪电妆（左）就是从Bowie经典的造型借鉴而来（右）。



现场表演过后，就是格莱美的颁奖晚会了。在每年都能争个头破血流的“年度最佳专辑奖”中，Taylor Swift依靠其大热专辑《1989》第二次获得该奖项，成为史上两夺此项奖项成功的第


据说这届格莱美后Taylor的表情包开始变多了。


Kendrick Lamar与奥巴马在白宫见面并握手。

一人。值得一提的是，她还拿下了“最佳流行演唱专辑”和“最佳音乐录像带”奖项，共斩获三台金唱机。

原本入围 11 项提名的美国嘻哈音乐人 Kendrick Lamar 虽然拿到说唱类奖项大满贯，但是他在最佳专辑以及最佳单曲奖项上分别惜败 Taylor 与 Ed Sheeran，虽然其说唱专辑《To Pimp A Butterfly》的素质可以说是有目共睹，但在失利面前，也不得不感叹名利场上的成王败寇。不过美国总统奥巴马声援道：“《To Pimp A Butterfly》可以算是去年的最佳专辑”。不知道 Kendrick 听到会不会重拾自信，继续冲击他此次失之交臂的“年度最佳专辑奖”。

转过头来说奥斯卡，在 Leonardo DiCaprio 捧起早该属于自己的小金人时，这届奥斯卡其余的看点瞬间黯淡无光。不是说其他明星不够耀眼，只是小李子在追逐小金人的路上真是历经了千辛万苦，苦到在颁奖嘉宾念出他的名字时，全场掌声雷动。

2005 年，Leonarda 第二次被提名时，提名项目就已经是影帝位了。那一年 Jamie Foxx 凭借《灵魂歌王》用 100% 完美的表现脱颖而出。他通过饰演美国爵士乐摇滚乐巨星 Ray Charles 把后者的人生展现的淋漓尽致，同时也演绎出了 Ray 在追梦中的种种孤独与折磨。不过对于小李子来说，这才第一次提名，既有偶像派长相又有实力派演技的他不愁没有下一次机会。

2007 年，《血钻》获得提名，出演主角的小李子立下了一个 Flag 说自己还挺擅长出演失败者的。谁曾想半路杀出个程咬金，Forest Whitaker 在《末代独裁》中近乎榨干了自己的所有光和热后瞬间爆炸，夺走了影帝的奖项。两次提名后的失利，冥冥中让小李子对小金人有了一种占有欲。

真正让小李子的奥斯卡梦成为一个梗的契机，是 2014 年的奥斯卡。且不说影帝得主 Matthew McConaughey 又一次让小李子见识到了什么叫演艺生涯瞬间爆炸，就说小李子被提名的《华尔街之狼》里两人的一段精彩对戏，当时笔者属于被 Matthew 演技看傻了的地步。短短几分钟，寥寥几句话，简单地几个动作，一个疯狂的华尔街资本家就被 Matthew 演活了，也可以看出他当年的超凡演技确实可以与小李子一较高下。

第五次提名，最终获奖，我们不知道小李子等了多久，也不知道小李子在追逐小金人的路上付出了多少影迷们没有看到的艰辛付出。哪怕英俊潇洒演技过人的 Leonardo DiCaprio 都在追梦的路上磕磕绊绊，不得不让人感叹命运真是会捉弄人。君子报仇十年不晚——在他获得第一次影帝提名的十一年，小李子“复仇”成功。再次恭喜小李子，也希望他能在未来继续在荧幕上发光发热。


小李子总算是作为主角登上了奥斯卡的颁奖台。



战吼：给所有其他人一座奥斯卡奖杯。


再看Matthew（右）的表演，总觉得有一种嘲讽脸。

美天美地

Snacks



从左到右依次是蓝莓、石榴、覆盆子口味。


这是巧克力！巧克力！巧克力！重要的事情要说三遍！

在这里先自我吐槽一下，个人认为我再这么介绍吃的，都可以把板块名改成“美天美食”了……好了不废话了，在这里继续介绍亲测好吃的美国零食。

以甜食为主的美国零食自然少不了巧克力这一食品的名字，不过如果只是简简单单的巧克力可能不足以满足食客们日益挑剔的味蕾。Brookside 的这款水果巧克力的特点在于用黑巧克力把中心的水果夹心包裹住，用黑巧克力醇厚的口感凸显水果夹心的滋味。酸酸甜甜的水果夹心巧妙地解掉了甜食所带来“腻”的感觉。每次回国之前，4 岁的外甥是一定要让我带一大包这种样子的巧克力回国给他吃的。

被另一张图片吓到怀疑这是不是美食栏目的读者们注意了，这个深褐色的块状固体，咳咳，是松露巧克力。如果要买好吃不贵的松露巧克力，推荐 Whole Food 的这款 Organic Chocolate Truffles。可可味十分浓郁的这款巧克力有着本人总结的“咬着吃解恨，含着吃解闷”的特点，尤其是含在嘴里吃的时候，巧克力控们最喜欢的甜与苦的完美融合体现的淋漓尽致。而且真的不贵，一包连 5 刀都不到（$4.99 买 8.8oz）。

跨界星探 Creator Spotlight

Featured 本期人物

黑星红白/饭塚武史

■简介

日本插画家、角色设计师，神奈川县出身。在九州产业大学艺术学部就读时获得了成为职业插画家的机会，因此中途退学，自称“家里蹲插画师”。代表作品有轻小说《奇诺之旅》，作者时雨泽惠一之后也跟他多次合作。黑星红白在为游戏系列《召唤之夜》设计角色时使用的笔名是饭塚武史。近年来黑星红白也为不少动画作品设计了主要角色。在他笔下的角色大多看起来都非常幼齿，铅笔般不显眼的线条和较低的色彩纯度让他创作出来的妹子显得异常柔软。他的作品以直接涂抹颜色的方式来完成，极少使用后期电脑特效，因此即便是相当复杂的画面，各种元素之间也会有着独特的和谐感。他为轻小说绘制的插图甚至没有灰色调，大胆地只用黑白两色，可见其造型功底不俗。

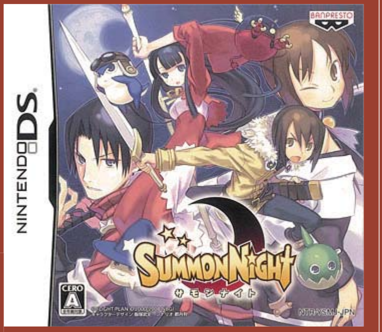


■关联游戏

游戏名	作品	平台
召唤之夜（1~5）	角色设计	多平台
召唤之夜6 消逝的境界	角色设计	PS4、PSV
声之星	角色设计	iOS/Android
扩散性百万亚瑟王	卡牌角色设计	iOS/Android

黑星红白以饭冢武史的名义为“《召唤之夜》系列”的正统作品设计了大量经典的人物角色，就连该游戏系列的开发商 FELISTELLA 的看板娘也是他的手笔。只要看一眼《召唤之夜》的封面，就不难看出他那逐渐从少年漫到软萌娘的画风转变。虽说黑星红白设计的角色大都是萌系游戏，他本人玩的游戏却相当硬核。比如最近他就经常会在 niconico 直播《黑暗之魂Ⅱ》。





▲时隔八年重绘的第一作封面。





▲◀来自《魔界战记4》的DLC泛用角色死灵魔术师。





►《声之星（コエスタ）》是FELISTELLA的首款手游应用。玩家作为制作人协助3名主角出道，将她们培养成为一流的声优。世界观设定和脚本大纲由《召唤之夜》的都月景操刀。



栏目主持 初心者　美编 NINA

Works 作品推介

■Novel 刀剑神域外传 GGO





在看到《刀剑神域 幽灵子弹》后，作为枪械迷的时雨泽惠一受到 GGO 游戏世界观设定启发，想要跟黑星红白合作出同人作品。但之后因缘际会之下，他直接就被邀请去当动画版的枪械监修，继而为《刀剑神域》创作了这部外传小说（SAO Alternative：Gun Gale Online）。

小说的女主角小比类卷香莲因为自己长得太高而非常介意，幸好在 GGO 的世界里终于能够摆脱现实。她创建了一个身高不足 150CM 的角色“莲”，而且与平常朴素的打扮不同，她为莲设置了可爱的粉红色衣服。在黑星红白笔下，莲堪称是整个系列中最幼齿的角色。

《SAOAGGO》与本传的最大区别，是作者在外传当中加入了大量对于枪械资料的专业描写。从枪械生产商到枪械类型、子弹口径都有详细描述，而且还细致地刻画了枪战的设定，角色的行动安排有理有据，军武御宅气质十足。



■Novel 身为男高中生（略）

之所以在标题把书名省略，是因为这部轻小说的标题荣获了 2014 年最长轻小说标题的殊荣，要是写完《身为男高中生兼当红轻小说作家的我，正被年纪比我小且从事声优工作的女同学掐住脖子》这个标题得占掉 39 个字符，不过也比日文原名少了 15 个（不含副标题）。（汗）

同样是由《奇诺之旅》的搭档“时雨泽惠一＋黑星红白”所创作，这次的系列小说以男子高中生的新人轻小说作家和年轻的现役声优为主角。身为高中生的男主，在电击文库出道成为了作家。休学笔耕一年之后，他转入了新的高校，并且遇见了似鸟绘里——在自己的朗读剧作品里出演的声优。每周，作为作者和声优的两人都要前往录音棚，而在电车里关于人气作家和编辑秘闻的对话，就构成了这部轻小说让人迷惑的第一卷。如果你因此而感到平淡无奇，不妨再看看第二卷是如何巧妙地回收“掐脖子”伏笔，并且在第三卷急转为恋爱故事的吧。

■Movie POPIN Q



东映动画的原创动画电影《ポッピン Q》是东映动画 60 周年的纪念作品，以“青春少女的相遇”为主题，将在 2016 年于日本上映。

这部电影的导演宫原直树曾多次负责了动画系列《光之美少女》的舞蹈部分，但这次是他第一次尝试 2D 动画演出。从最近公开的一段 3D 影像可以看到，本片的五位女高中生居然也跳起了偶像舞蹈。而黑星红白本人正是《光之美少女》的死忠（他还出过《光美》的同人志），可以想象他在创作这几个角色的时候内心是多么的激动……虽说是偶像舞蹈，但实际上这部电影的卖点是“跳舞拯救世界”，而导演也明确表示是百合片。总之冲着对黑星红白人设几乎完美的还原程度和日本动画界最出色的幼女跳舞演出，也已经是值得粉丝们一看的动画啦。

What's New 近况追踪





▲日本最大的视频网站niconico提供一种3DCG投稿服务“ニコニ立体”。黑星红白为其设计了官方拟人角色，少女Alicia Solid右手拿着的是激光雕刻刀。





►黑星红白在2015年连续推出了两部画集《noir/rouge》。





▲►出自《变态王子与不笑猫》的作者相乐总笔下，轻小说《怕寂寞的萝莉吸血鬼》每一话都以完全不同的主人公的视角来描写，直到最后才能看透整个事件真相。



回忆依旧，爱依旧

——关于街霸的那些记忆

《街头霸王Ⅴ》终于在上月推出，虽然首发并不特别顺利，但还是创造了累计日本地区 5 万套，北美地区 27 万套，全球 52 万套的优秀销售成绩，至此系列的作品数量不但高达 127 款，也走过了二十多年的岁月，仍然长盛不衰。那么作为和这款作品一起长大的玩家，对此又有什么感受？本期自由谈，我们就来看看一位资深《街霸》爱好者对于系列的美好回忆。

丰子恺在其《静观人生》中谈到，对于童年的记忆是家里的后院与长工瓦罐中的花生米。而对于我等现如今已经触摸到了而立之年门槛的一众 80 后而言，印象中的童年自然没有如丰子恺一般的高宅大院的诗情画意，反而除去那个年代普遍存在的低矮平房之外，就是隐藏在那昏暗街角巷尾的乌烟瘴气的游戏厅了。

与在某一个特定时期的电子游戏被无端定义为“电子海洛因”不同，在我们童年尚未出现类似于“蓝极速网吧”（注）事件，甚至于网吧这个概念还孕育在某些先行者的襁褓之中。街角巷尾的游戏厅，无疑是那个时代众多孩童们心中的一片净土。

注：2002 年 6 月 16 日，位于北京市海淀区学院路的蓝极速网吧被恶意纵火，因为缺乏防火措施和相应的求生通道，最终导致 25 人死亡，12 人不同程度受伤，而四位纵火者均为未成年人。因为影响兹体事大，最终导致大量同类网吧停业。

若是将游戏厅形容为一片净土，那么卧立其中，独占一隅的那台摇杆都业已泛黄的《街头霸王》的街机，无疑就是这里面的一尊无声的大佛，普度众生般地在无声地笑对着那些在课余饭后、在老师的鞭策、在父母的耳提面命之后前来寻求欢乐的孩童们，让他们短暂地找寻到了自己心目中的那片香格里拉。



然而这只是我的一厢情愿——相信但凡从那个年代走过至今的玩家，都会对我如上的说法嗤之以鼻，认为我是在极尽所能地粉饰太平。与净土相对应的是乌烟瘴气，光线昏暗的环境，不光如此，往往还需要面对的是那老板或是老板娘的冷嘲热讽与不耐的白眼，还有时不时出没的“梁上君子”与辍学之后无所事事的街头少年的觊觎与勒索，与其将其形容为一方净土的香格里拉，倒不如用世俗的大杂烩形容来得贴切。一个小的游戏厅，就是一方小小的世界，世间百态在此丛生，但却依然有如我一般的孩童在前仆后继的来这里历练。



■就算时至今日，其实也有不少玩家仍然在通过模拟器来重温当年玩《街霸 2》的情怀。

因为《街头霸王》的魅力对于那个时期的我等而言，是无与伦比的。

因为种种的原因，国内的玩家接触《街头霸王》，大都是从二代伊始的。而我最早的一次接触《街头霸王》，印象中还是在 FC 时代，而且确切而言，并不能称之为 FC，因为在我们的童年，只有很少的一部分家庭，会购买真正的 FC，也就是俗称的红白机，大部分的家庭都会在孩子的死缠烂打之下，许以诸多的条件，退而求其次地购买国产的山寨“小霸王”，以此来获得等同于 FC 的其乐无穷。而我的初次《街霸》，也是源于死缠烂打纠缠着父亲从他人家里借来的一部 FC 机器，与之而来的还有一盘在那个年代颇为流行的“xx 合一”，而其中，却是换汤不换药的只有不同版本的一个游戏：《街头霸王》。时至今日，我也已经很难判断当时所玩的是哪一个版本的《街头霸王》了，但是依稀记得是，在那一年，那个午后，在那个简陋的家里，我却获得了时至今日都再难以复制的快乐。伴随着我的除了那一盘《街头霸王》之外，还有一根根破泡成茧的手指，但是我却依然乐此不疲，难以自拔于其中，我想，同样的快乐，也会存在于每个人的记忆深处的角落里，静静等待着某一日再次被唤醒。

与此同时，我想如果谈及游戏业内的经典配音，《街霸》绝对会有一席之地。很多人虽然从未玩过《街霸》，乃至没有玩过任何一款的电子游戏，但是若是提及“阿杜跟”，“耗油跟”都会下意识地脱口而出“《街头霸王》”这四个字。这种经典的配音就如同经典的角色一般，是一种深



■《街霸 3.3》时至今日仍然是格斗游戏中的标志性杰作，但是在国内并不流行。

※ 本栏目文章仅代表作者个人观点。

深的烙印，留在了任何一个对其有所耳闻的人心里，并伴随其一生。这是很多诸如《KOF》和《铁拳》等游戏，都所难以望其项背的，同时也是属于它自己的一种独特的标志。只是可惜的是由于种种的原因，"《街头霸王》系列"的很多作品，却难以一一地被国内玩家所接触到，这其中的因素是多方面的，也是不言而喻的，就如同《街头霸王3.3》在国外的大行其道，风行多年，却在国内的很多一二线城市的大型电玩城都难以找到一台像样的街机一般，国内的玩家与《街头霸王》的多款作品，均失之交臂，擦肩而过。

于是，在这样一种"九州风气恃风雷，万马齐喑究可哀"的状况下，《街头霸王Ⅳ》在千呼万唤中，再一次重新回到了广大国内玩家的面前。

不同于《街头霸王》以往的偏向卡通形象的风格，《街霸 4》出人意料地运用了中国传统的水墨画风格，配合其以 3D 人物为建模之下的 2D 玩法，使得整个游戏看起来既不失以往的"《街头霸王》系列"精髓之所在，又同时开辟了一条属于自己的新道路。尤其是新加入的水墨风格，实际画面表现在张力十足的同时，又不失诗情画意般的美感，从而将《街头霸王》这个游戏，整体拉入了一个新的境界；而在玩法上，多种的严格判定的目押与连续技，配合其独有的"SA"取消的系统，使得更多的令人眼花缭乱的连续技得以实现，虽然对新手玩家并不十分地友好，显得入门门槛有些过高，但是却在牢牢地抓住了系列一众忠实拥趸的同时，也吸引了一定数量的渴望挑战自己的玩家，将《街头霸王》这个系列，在继《街头霸王 3.3》之后，又一次将其推上了 2D 格斗游戏的巅峰，很多今天活跃的《街头霸王》玩家，便是从那个时候开始接触《街霸》的。

相信现今的很多玩家会如同我一般，有着相同的记忆。在当年的那个象牙塔之中，整日喝五吆六地呼唤有着格斗之心的室友抑或是同学，一边在屏幕前的《街霸》中勾心斗角，一边赞叹着此款游戏所带给我们的无穷乐趣。一边在嘲笑某某人被满血 ko 从而 perfect 的同时，一不留神就被以彼之道，还之彼身了。平常也往往会因为其中的某一个人物的叫法争论不休，并且从而引申出各个地区对于《街头霸王》中人物的不同叫法的大讨论。这种记忆，是不亚于那个象牙塔大学时代的任何一种记忆的，甚至于来得更为深刻。我现今的很多同学，就不止一次地对我谈起，当年为了一款 hori 的摇杆而节衣缩食，一顿合吃一盘菜而最后得偿所愿的经过，唏嘘感叹之余，相顾一笑，其中的感情自然不必多言。


■《街霸 5》对招式的打击表现还是做得相当不错的。

时隔多年，曾经那一个个的青葱少年，如今很多都已经迈入而立之年，甚至于其中的不少都是已为人父了。而与之而来的，也是继《街头霸王Ⅳ》上市之后时隔多年的《街头霸王Ⅴ》发售，当年的那一个个在屏幕上上蹿下跳，却依然带给广大玩家无穷欢乐的小人，现如今也在虚幻 4 引擎的塑造下，变得活灵活现，栩栩如生起来。不同于《街霸 4》偏向于传统中国画的"写意"的风格，《街霸 5》的人物建模以及场景在保持了原有的精细与细致以外，整体的风格更加地偏向于写实的油画风格，或许是由于引擎的缘故，整个的人物乃至场景，看上去更有一种油画的质感，在摒弃了前作多少有些飘逸的风格之后，与之而来的是更加写实的风格和硬派的手感，配合以出色音效，整体手感更有着一种金属感，显得打击感更胜以往。

虽然《街霸 5》被很多老玩家质疑，因为在目押以及连段输入方面，需要的手速和输入要求大大降低了，使得适应了前作需要"刷键"的很多玩家纷纷感到不适应，从而显得整体难度和对抗性大大降低了。但是我认为从另一个侧面来看，这反而是一件益于广大玩家的幸事。因为对于一款格斗游戏，乃至任何游戏而言，服务于玩家，易于上手，这都是值得提倡，甚至于应该被放置于首位的。易于上手，这意味着更多的玩家会轻易地迈过这道游戏中无形所设置的门槛，而体验到最原始的快乐，曲高而和者寡，我想这并不适用于现今的游戏发展上，尤其是对于一款格斗游戏而言，易于上手，才会有更广阔的玩家群，这无论是对游戏，亦或是对玩家而言，都是相得益彰，值得倡导的事情。所以《街王 5》简化目押和连段，目的就如同其制作人小野义德所说的一般，是希望更多的人能够体验到"《街头霸王》系列"的乐趣，而一个成功的格斗游戏，也不应该成为小部分人圈内的狂欢。

美国作家梭罗在其作品《瓦尔登湖》之中写道："万事万物没有变，只是我们变了"。诚然，"《街头霸王》系列"在二十多年之间，发生的改变可谓惊天动地，过往与今天不可同日而语。但是我想，现如今坐在电脑之前，对着已经上市的《街霸 5》埋头奋战，废寝忘食的我们，与当年的那个混迹于乌烟瘴气的街机厅，只为用手中的早饭钱来匆匆打上一局《街头霸王》，甚至被不良少年勒索，回家也只能忍气吞声，不敢告诉父母的我们相比，却丝毫不曾改变过。

回忆依旧，爱依旧。

文：青藤门下走狗　编：稀饭



■水墨风格的引入不但让《街霸 4》增添了美感，也让其对中国玩家多了一分熟悉感和吸引力。



梦想成真

《口袋妖怪》中文化回顾

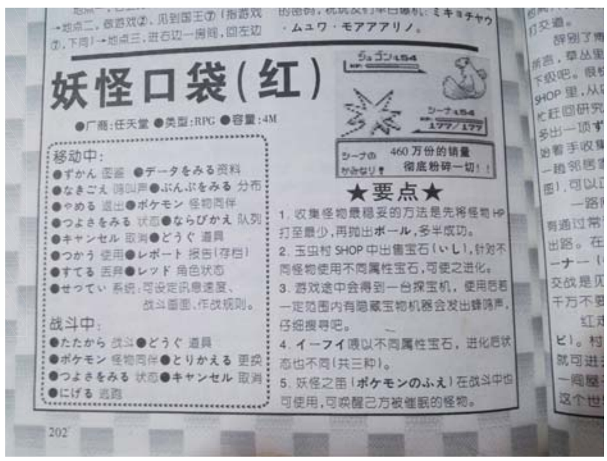


特别企划 SPECIAL FEATURE

2016年2月26日，任天堂直击专场开幕在即，尽管已经有很多关于中文版的风言风语，但是大多数关注此专场的玩家并没有太在意。毕竟这种传言太多了，真抱着希望去期待，难免还会像以前那样空欢喜一场……无希望便无失望，但是这次官方却给国内的《口袋妖怪》玩家（以下简称“口袋玩家”）们带来了真正的惊喜：新作命名为《太阳·月亮》，加入了中文。作为老玩家心中自是难抑激动，但是更多的，则是回想起《口袋妖怪》在国内中文化之路上磕磕绊绊地所走过的这20年……

文 马修　美编 心の永恒

记忆中的“口袋妖怪”和“妖怪口袋”



妖怪口袋（红）

●厂商：任天堂 ●类型：RPG ●容量：4M

移动中：
●ずかん 图鉴 ●データをみる 资料
●なきごえ 鸣叫声●ぶんぷをみる 分布
●やめる 退出●ポケモン 怪物同伴
●つよさをみる 状态●ならびかえ 队列
●キャンセル 取消●どうぐ 道具
●つかう 使用●レポート 报告(存档)
●すてる 丢弃●レッド 角色状态
●せってい 系统：可设定讯息速度、战斗画面、作战规则。

战斗中：
●たたかう 战斗●どうぐ 道具
●ポケモン 怪物同伴●とりかえる 更换
●つよさをみる 状态●キャンセル 取消
●にげる 逃跑

460万份的销量 彻底粉碎一切！！

★要点★

1. 收集怪物最稳妥的方法是先将怪物HP打至最少，再抛出ボール，多半成功。
2. 玉虫村SHOP中出售宝石（いし），针对不同怪物使用不同属性宝石，可使之进化。
3. 游戏途中会得到一台探宝机，使用后若一定范围内有隐藏宝物机器会发出蜂鸣声，仔细搜寻吧。
4. イーフイ喂以不同属性宝石，进化后状态也不同（共三种）。
5. 妖怪之笛（ポケモンのふえ）在战斗中也可使用，可唤醒己方被催眠的怪物。

202

▲翻开这本近20年的旧书，赫然发现当年叫惯的“口袋妖怪”在书上竟然是“妖怪口袋”。

不知道中国的游戏玩家算不算是世界上玩外文游戏时间最长、数目最庞大的游戏群体，从组装FC跟着黄色盗版卡拉动中国电子游戏业的第一步起，玩家们除了卡盒上的繁体中文名字，游戏中就很少见到中文了，当然，那个时候大家玩的游戏普遍都不怎么需要语言文字去理解，真正需要语言理解的在当时的国内也很难觅到。不过当中文版出现时，中国玩家便也开始接触到中文的RPG、SLG这些对语言有相当要求的在当时被称为“文字游戏”的作品了，只不过都是盗版商汉化的，并非官方中文，不过这些仍然可以看成国内中文游戏的起步。而我们这里要说的《口袋妖怪》的中文历程，同样是从这种中文版开始。

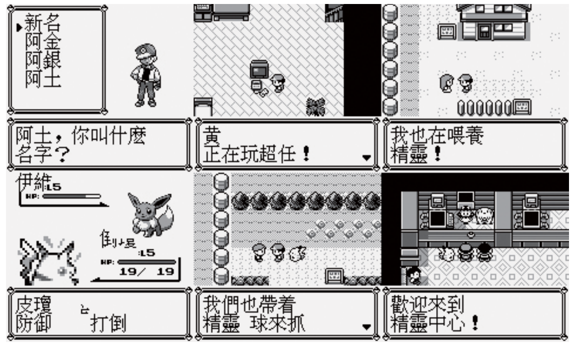
《口袋妖怪》发售于1996年2月26日，距离现在20年整，当时Gameboy因为媒体的介绍，以及香港万信公司推出的行货主机价格在广大中国玩家接受范围内，而开始在国内逐渐热销，而大作的中文版紧随原版出现的调子也早已形成。不过笔者接触GB已是2007年秋，而玩上中文版《口袋妖怪》时则是2008年，加上这些中文版完全没有资料查其来源出处，因此初代《口袋妖怪 红·绿》的中文版究竟起之于何时，笔者也拿捏不准，总之在从那种互相覆盖存档点的合卡上接触《口袋妖怪》没多久，便玩上了中文版。

当时的口袋玩家甚至没有译名的概念，加上网络尚未普及，名字基本上都是沿用更早几年街机厅玩《街霸》的那种随便起名的风格。当然，游戏的名字在刚发售的时候就翻译成《口袋妖怪》了，当年刊登攻略的1996年《电软》早已被母上大人当废纸卖掉，所幸手头还有本早年刊载了完全同样攻略的《Gameboy特辑》，结果翻开时惊讶地发现，最早的攻略上的译名，竟然是“妖怪口袋”！但印象里最初的译名的确是“口袋妖怪”，否则也不能一直这么叫，甚至忽略了游戏店老板推销中文版时说的“口袋怪兽”。

初代中文版：大概是恶评最少的



▲初代的中文版名字叫“口袋精灵”，而且版本在标题前面。



▲剧情部分尚可，但战斗部分就乱了，而且初代不同版本的中文版的译名也有差异。



▲《红》版还有一个中文版，译名上看应该是国内引进动画之后的版本。

中文版的《口袋妖怪 红·绿》是很特殊的，当时游戏店的大多数GB卡都是合卡，但中文版的《口袋》则往往是单卡。合卡的好处自然是游戏多，耐玩，对于动作、射击和格斗类游戏尤其如此，但GB普及的那些年玩家已经不满足于和FC时代那样只玩这几种了，对“文字游戏”也有了追求，毕竟有这个基础，才能在国内培养出第一批《口袋妖怪》的玩家。但是合卡玩家在玩那些有文字类需求的游戏时，却时常发生丢失存档的事，而且掉得莫名其妙，明明刚换的电池，之前存档还正常，怎么忽然就没了呢？后来玩家们碰头交流才发现规律：只要换个需要存档的游戏玩就会丢记录，原因是合卡也只有一个存档位，换个游戏存档，就把原来的覆盖掉了。尽管找到了规律，但一不小心还是会错手丢档——这并非笔者当年小圈子的个别现象，而是数年后网络普及开后，在网上和同好交流时，发现合卡掉档已然成为了一代老玩家的共同记忆。于是单卡的《口袋》中文版的优势就显示出来了：几乎不掉档。一方面卡比较新，记忆电池还够用；另一方面不用担心被覆盖存档，而且价格还比合卡便宜一半。当然，中文版最吸引国内玩家的还是中文内容，犹记得当年第一次玩中文版时，看到大木博士的中文开场白，那激动不亚于第一次玩时把绿毛虫培养进化。虽然好处多多，但是不等于这中文版就可以让你玩得安心，因为游戏中的精灵和道具的名字乍一看只是有点古怪，但到了战斗中名字便乱了，而且越打越乱，到后面甚至有些精灵的名字和译名是空的。概括起来就是：每个汉字都认识，但放在一起就不知道在说什么。不过对于当时的玩家来说这些都是小事，根据乱码般的内容还是猜得出大概，总好过完全看不懂的日文平假名或英文。不过更坑的是死机问题，也不知道什么时候就死机了，不过大多数玩家都还是在一次次死机之后，坚持到了通关。

印象里的《红·绿》和《蓝》的中文版都没有什么特别要命的BUG。包括后来的《黄》版也是一样，游戏店里摆出《黄》版时，不少玩家再次被掉档困扰，不过这次和电池以及覆盖存档这些都没有关系，直到两个月后新一批的《黄》版出来，这些恼人的BUG才得以解决，之后不久，《黄》版的中文版也来了——还好，尽管战斗时的信息依旧鬼畜得一塌糊涂，但整个游戏过程还算稳定，没有什么特别坑的BUG。

那个时代的玩家就是这样在半懂半外行之中走过了《口袋妖怪》的第一世代，得益于中文版，大家起码在剧情上很熟悉，至于那些乱七八糟的信息，后来不少人都知道原因，那就是盗版——游戏杂志从在中国诞生起，就没少在正版盗版上科普，但说归说，真正去理解还是要亲身去经历的。以笔者为例，就是在一次次懊恼的掉档、死机以及那些乱码信息中，得出了正在玩的其实是盗版的结论。

那么正版是什么样？有没有中文？那是当时困扰笔者很久的问题，后来曾经问常交换精灵的、同是《口袋》爱好者的游戏店老板，对方说正版有没有中文不知道，但正版的价格相当于我手头的GB。一句话把我后面的问题给吓回去了。这之后一直到GBA时代我才知道，我们第一批口袋玩家所玩的那些中文版，其实都是盗版商汉化的，就如同当时那些低质量的盗版国语VCD一样，了解下内容尚可，但想获得高质量的体验，还是打消这念头吧。

值得一提的是在中文《黄》版的精灵译名上，和前面的《红·绿·蓝》一样，怎么看都是随便起的名字，尽管《黄》版是动画的逆袭，但是那个时候动画还没有开始在国内普遍放映，所以玩家们大都不纠结译名——能看懂内容就不错了。

《口袋妖怪》动漫的初次引进



◀辽译国语版OP开始的一句“神奇小精灵，是我的了！”实则融合了台湾的“神奇宝贝”和香港的“宠物小精灵”两个译名。

那么，《口袋妖怪》早年就只有盗版么？这话看怎么说，如果单单从游戏角度来说，的确如此；但是如果放大到《口袋妖怪》相关的范围，那么我们就可以骄傲地说：《口袋妖怪》早进来了！想必很多人已经猜到了，那就是动漫——笔者这话曾经被一位资深的《口袋》动漫爱好者严肃地更正过：动画是动画，漫画是漫画，不一样的……尽管当时觉得这位同好有些矫枉过正，但转念一想，还真是这么回事。

《口袋妖怪》正式进入大陆是1998年，由深圳电视台从香港引进，辽宁人民艺术剧院进行配音，也就是我们熟悉的辽译国语版，有正式授权，当然是名正言顺。因为从香港引进，所以动画的标题就是《宠物小精灵》，为此港版粤语片头曲的演唱者陈浩民还专门录了国语版。虽然标题是港版，但里面的精灵译名则以台湾群英社译名（如皮卡丘）为主——至于为什么没有直接采用港版，个人推测大概是群英社的国语相对于粤语，其中的音译译名更直接。由于初代动画的巨大影响，初代译名也成为了国内最没有争议的

一批。《宠物小精灵》在国内的收视率相当高，而贡献收视率的当然不仅仅是《口袋妖怪》的玩家，更多的是每天晚上看动画的孩子们，其影响之大，说是一代人的童年记忆亦不为过，如今很多不玩游戏的人看到皮卡丘，也依然可以直接叫出名字。而这其中有相当部分的小观众，在数年后的 GBA 时代中，成为了国内第二批口袋玩家。鉴于《宠物小精灵》在国内的巨大影响，轻工业出版社也引入了《口袋妖怪》的漫画，以《宠物小精灵特别篇》为名，和动画一样基于香港版，但译名采用台湾版。

尽管初次引进的动画在国内影响巨大，但并不顺利，当播到 52 集，动画便停了，原因至今不明。而漫画在出到七卷之后，也不了了之。《口袋》的第一次正式引入，就此告一段落。

困扰始终的盗版汉化质量



▲二世代的一些战斗画面，可以感受下译名之乱。

从动漫说回游戏，第一部动画对国内的重大影响之一，就是形成了 151 种几无争议的译名，这些译名在玩家心中扎根的同时，也让国内的口袋玩家普遍有了精灵译名的概念，因此当《金・银》的中文版紧随着日文原版出现后，这一代的译名便受到了玩家们的广泛吐槽——译名起得简直五花八门，有的看似熟悉但和精灵本身没任何关系，比如风雪（小拉达）、烂泥（火爆兽）；还有小红（威力熊）、小兰（熔岩虫）、小月（地狱猎犬）、小美（惊角鹿）以及方明（臭臭泥）、方红（大舌贝）、方剑（铁甲贝）这些怎么看都像一家子出动的人名；以及名字错乱的如大针（核果怪）、雷鸟（月精灵）等等。而且《金・银》的中文版不仅被吐槽得最凶，而且吐槽时间也极长，尤其是《金・银》的重制版《心金・灵银》公布后，对二世代中文版译名的吐槽再度热烈起来。

引发如此大规模的吐槽，足以见当初玩家已经开始对这些译名表达出了不满，因此到资料篇《水晶》的中文版出来时，已经有相当多的老玩家选择日文原版了——不过这并不能阻止盗版商的中文化热情，因为在接下来，新一批的口袋玩家，已经在动画的巨大影响结合 GBA 时代第二批玩家爆发式增长的大背景下诞生了。中国的玩家之所以在 GBA 时代大量增长，主要原因有二：第一个仍然是 GBA 的破解，而且相比以往破解得更早，甚至模拟器比主机来得都早，对于刚刚进入 21 世纪的大多数国内用户来说，破解、或者说盗版，仍然是普及前提。第二个原因，则是家用电脑和宽带开始大量走进家庭，GBA 模拟器对电脑配置要求并不高，但游戏却精品连连，而且下载方便，只要有电脑有宽带，就完全可以免费玩到优秀的游戏。而国内烧录卡厂商的兴起使得烧录卡的功能日渐完善，价格也日趋平民化。GBA 时期民间汉化组的大量出现，也都基于以上两个原因。





▲《红宝石・蓝宝石》的中文版名为“口袋怪兽”。

于是，GBA 成了十多年前非常吸引新玩家的平台，而 GBA 时代借由破解和电脑宽带普及而在国内网络上兴起的民间汉化组的高质量中文作品，更让玩家们没有语言障碍地接触到各种类型的大作。但是这其中第二批口袋玩家的出现，则和民间汉化没有任何关系，主要原因还是新玩家们在 GBA 平台上看到了熟悉的宠物小精灵 / 神奇宝贝。尽管没有民间汉化组接触，但盗版商们依然乐此不疲地推出他们的中文版，虽说汉化质量依旧不敢恭维，但聊胜于无。不过《宝石》时代的精灵译名已经不像初代的前 151 那样无争议，随着网络时代的到来，不同圈子的口袋玩家们在网络上聚在一起，用彼此间通用的叫法来称呼那些已经没有官方固定叫法的精灵们，甚至不同字幕组发布的《口袋》中文动画也都各持一套叫法。正因为如此，盗版商汉化的 GBA 版作品，反倒没引起太多的吐槽。不过盗版商的汉化质量始终存在的问题，也不仅仅是乱码，还有死机丢档等致命问题，这其中有些是汉化过程出现的问题，有些则来自盗版卡本身，GBA 的盗版卡的稳定比以前的 GB、GBC 时代大降了数个等级，而盗版商们此时已经不大去管口碑影响了，因为此时，他们本身的生存空间，也已经受到了极大的威胁。



▲《口袋妖怪 水晶》的盗版商中文卡。



▲战斗界面依然是乱码。

GBA时代盗版商的反盗版挣扎

盗版商汉化的中文游戏加一起其实也没多少，到 GBA 时代就更少了，除了《口袋妖怪》，大家还能回忆起其他的盗版商汉化游戏吗？某种意义上说，《口袋妖怪》的中文版已经是盗版商们在 GBA 时代的最后阵地了。

但是这个阵地并不牢固，盗版商们也面临着灭顶之灾——不过这灭顶之灾并非是国家出台政策严打盗版或是将电子游戏一锅端，而是来自于电脑、网络和烧录卡的普及，模拟器玩家直接在电脑上下载运行，压根不需要盗版卡；而拿着 GBA 玩的掌机玩家则有烧录卡可以选择，虽然一次性投入相比盗版卡大些，但后续完全免费，即便家里还没有电脑，在大街小巷遍地开花的网吧也可以拷游戏。因此盗版卡只在 GBA 初期惯例地爆发了一下，随后便一年不如一年了。至于中文版，面对一帮精力旺盛的在校学生们汉化出的高质量作品，盗版商的中文版就更拿不出手了，但是汉化组始终



◀2004年笔者在介绍汉化中文游戏时，使用NGC+GBP运行中文《火红》的截图，战斗部分依然槽点满满。

没有涉足《口袋妖怪》，而盗版商则一直坚持出到GBA最后一作《口袋》正统作《绿宝石》，似乎达成了某种默契一般。总之，凭借《口袋妖怪》，即便在GBA的末期，我们在游戏店仍然能看到盗版商们的汉化游戏。

不过握有中文版《口袋妖怪》的盗版商的日子也还是非常不好过，最大的问题不是别的，正是盗版商们赖以生存的破解。而破解也让盗版商们在GBA尝到了被盗的苦头，说起来讽刺，但事情却是真真实实地发生了。GBA时代，国内除了有民间的汉化组，也有民间自发成立的破解组，这些破解组可以对神游国行游戏网开一面不去动，但对盗版商的汉化游戏可是丝毫不手下留情的，《红宝石・蓝宝石》中文版破解后便照例被放到了网上，盗版商意识到了危机，因此在推出《火红・叶绿》的中文版时，采取了加密处理。

从汉化质量上说，《火红・叶绿》的中文版延续了以往历作盗版商汉化《口袋》的特点：剧情看得还算明白，但各种译名依然一塌糊涂，战斗信息栏中依旧是乱码一般。但因为这是市场上仅有的中文版《口袋妖怪 火红・叶绿》，加密之后一时没法破解，想玩只能掏钱买卡。于是，中文版《火红・叶绿》成为了破解组们面临的一个巨大挑战，由此中文版《火红・叶绿》也吸引了不少黑客们，最终到2004年10月份，坚挺了半年的中文版《火红・叶绿》终于被破解，但是此时《绿宝石》都已经上市了，而在这半年时间内，盗版商大概也赚了一笔吧。

不过加密方式遭到破解，下一次想这么赚钱是没可能的了，除非再重新研究——但是《绿宝石》已经发售，拖着不出中文版赶不上车，损失同样不小，搞不好还容易被哪个汉化组给抢了先。因此在《绿宝石》破解后没多久，中文版便紧随而至。然而《绿宝石》本身破解得就不完全，有着通关后死机的BUG，而盗版商直接拿来的破解版进行汉化当然也没法避免这个问题。最终，盗版商的中文版再次因为破解不完善而跟着背锅，而《绿宝石》也成了盗版商最后汉化的一款《口袋妖怪》。

而在GBA末期，盗版商的挣扎远不止于此。当时的市场上除了正统作的中文盗版卡，还有一些名字非常奇怪的《口袋妖怪》，不仅中文化，还对游戏做了修改，有的改了初始主角精灵，有的甚至加入原创精灵——但是这些都只是吸引眼球的噱头，盗版商们在对游戏做这些改动时，并未对游戏数据进行恢复和调整，有些甚至进入游戏便死机。这些盗版卡除了坑完全不懂行的玩家，别无它用。即便盗版商们在后来不再出中文版，继续留守下来的也仍然用民间汉化组的汉化作品做成盗版卡来卖。

迟来的《口袋》民间汉化



▲首个民间汉化组汉化的《口袋妖怪 钻石・珍珠》，素质比盗版商汉化版高出不止一点半点。

笔者对于GBA时代汉化组的蓬勃兴起记忆犹新，但始终有一个疑问盘旋在脑子里挥之不去，就是为什么这些汉化组都不去动《口袋妖怪》？后来有一次在和汉化组的撰稿人闲聊时，被告知《口袋妖怪》的剧情虽然不算长，但文本量巨大，各种精灵、技能、道具非常多，而且在《宝石》版又加上了特性，其文本量更是巨大。当然，文本量大本身不是问题，文本量越大，汉化的必要性就越高，这个在汉化组中几乎形成了共识。然而《口袋妖怪》每每在新作上市后，便都会有盗版商抢险占坑，而且国内口袋玩家在网上已经形成了诸多的游戏动漫的圈子，彼此间有不同的习惯叫法，任何一种翻译都可能因为译名的问题而导致吃力不讨好。汉化组所做的都是义务付出，不求金钱回报，但辛苦汉化出来的东西还要挨口水，就得不偿失了。以上只是一家之言，是否是汉化组们不动《口袋妖怪》的共同原因，尚不得而知，但有一点肯定，在整个GBA的时代，除了《口袋弹珠台》和《口袋迷宫 赤之救助队》这些衍生作品，《口袋妖怪》正统作的民间汉化版始终未有发布。等网上真正出现民间汉化版的《口袋》时，已经是2007年末的《钻石·珍珠》的汉化版，此时早已是NDS的时代，烧录卡价格的进一步降低让盗版卡几乎绝迹，而在这个时候汉化，起码不用担心被盗版商们先占了坑。《钻石・珍珠》的发售时间是2006年9月，汉化版发布距离发



▲《黑2・白2》汉化版，两个合作的汉化组在发布时采用了各自不同的译名。



▲2011年发布的《绿宝石》的名字仍然是《口袋妖怪》，而次年和《火红・叶绿》完美汉化版一起发布的，名字都用了“精灵宝可梦”。

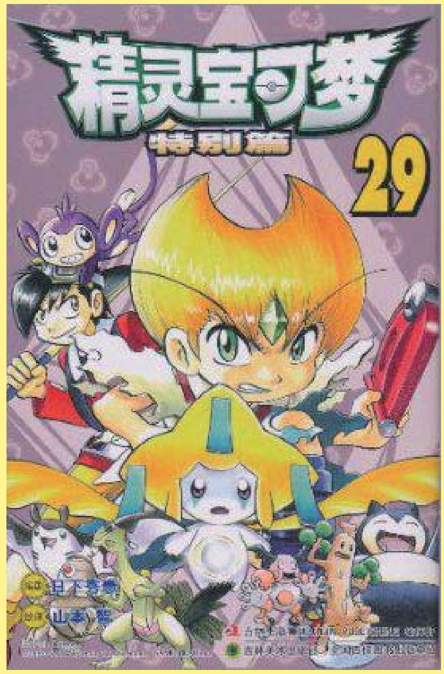
售日长达一年还多，而且是两个汉化组联合汉化，其曲折可见一斑。

不过民间汉化版发布后，并没有之前和笔者聊的那位汉化组朋友所说的挨口水的事情发生，《钻石・珍珠》汉化版很快再度为玩家们接受，至此以后，每一作《口袋妖怪》的中文版，才陆续跟着原版的破解而到来。相比汉化组的兴起，《口袋妖怪》的民间汉化可以说迟了整整一个世代。而来得更迟的，则是《绿宝石》的民间汉化版，一直到 2011 年发布，大家才知道原来还有汉化组一直在坚持……不过此时已经进入到 3DS 时代，中间隔了整整一个 NDS 世代了。

再度回归的官方动漫

在 GBA 最后一部正统口袋作品《绿宝石》发售后的 2005 年，《口袋》爱好者们（更确切地说是《宠物小精灵》或《神奇宝贝》的爱好者）迎来了一个说大不大、说小不小的新闻，那就是北京电视台卡酷动画再度引进《口袋》的动画，这次引进的是 52 集至橘子联盟结束的动画，算是把第一部动画全部补完了。和上次香港版权 + 台湾译名 + 大陆配音的多元混合模式不同，此次从台湾引入，从授权到译名到配音，全部来自台湾。距离上次引入隔了 7 年，而 7 年来 FANS 并没有因为动画的停播而跟着中断，相反随着家用电脑和宽带的普及以及随之而来的动画字幕组兴起，FANS 早已习惯了下载中文字幕版追动画的习惯，在进度上也是紧跟原版东京电视台的进度，进入了对应第三世代《宝石》版的第二部动画《超世代》，尽管此次引进面向的仍然是众多的孩子们，但是影响力却远非上次可比，甚至在台版译名和配音上引发了一波又一波的争议。

与此相比，同年引进的漫画则称得上是影响重大。在轻工业出版社从香港引进的《宠物小精灵特别篇》的七卷停更之后，吉林美术出版社也于 2005 年从日本获得《特别篇》漫画的授权，直接采用台版《神奇宝贝特别篇》的名字，在自家杂志《龙漫》连载的同时，也按进度推出单行本。连载到 2011 年，当迪美文化购买了动画第四部《超级愿望》（对应游戏《黑・白》）的所有剧集时，大陆译名再度修改为《精灵宝可梦》，而漫画也从 29 卷开始随着更名为《精灵宝可梦特别篇》。但是到 2014 年 6 月出完 36 卷的单行本后，37 卷便杳无音讯，



▲动画再度以“精灵宝可梦”为名引进时，《特别篇》漫画也随之改名。



▲加上中文字幕的《神奇宝贝超世代》。



▲2015年7月，Pokemon在中国大陆正式被官方命名为“精灵宝可梦。”

年末，《龙漫》宣布停刊，还好，一年之后的 2015 年 12 月，不甘心的读者们还是等来了第 37 卷。

不过在三度引进之后，动画还是很稳定的，而 2015 年 7 月，《口袋妖怪》的剧场版在大陆首次上映时，任天堂官方也正式将《精灵宝可梦》确定为官方中文名。虽然再度引发新一波对译名的不满，但官方的中文名都已正式确立了，那么游戏呢？

答案是：依旧没音信。

一波三折的官方中文版游戏



▲石原恒和在中文请愿书上签字。

平心而论，Pokemon 官方确立译名“精灵宝可梦”，在国内的影响并不算很大，因为大多数国内的玩家，此时早已有了各自的习惯叫法。

不过在此之前的 2013，国内的口袋玩家们发起了一个让官方也刮目相看的请愿活动：准备在该年 8 月中旬的华盛顿口袋妖怪世锦赛上向官方举牌并提交《口袋妖怪》中文化的书面请愿，该请愿得到了众多玩家的支持参与，以正版合影的方式来向官方展示大陆玩家对《口袋》长久以来不离不弃的支持。而后这个活动引起了 Gamefreak 开发部长增田顺一和 Pokemon 公司总裁兼 CEO 的石原恒和的重视，石原恒和甚至在请愿书复件封面上写下对华语爱好者们的感谢……但是，当随后的《Ω 红宝石・α 蓝宝石》发售时，8 国语言中仍然没有中文，尽管都知道请愿距离游戏发售时间已经很近，然而失落感仍然由此蔓延，除去圈子外借此幸灾乐祸般的冷嘲热讽，口袋玩家们自己的中文版热情也都在新作的愉快旅程中逐渐淡化。



▲当年引发极大期待的的国行《宠物小精灵 绿宝石》新闻配图。



▲最新作的9种语言中，终于有了中文的一席之地！

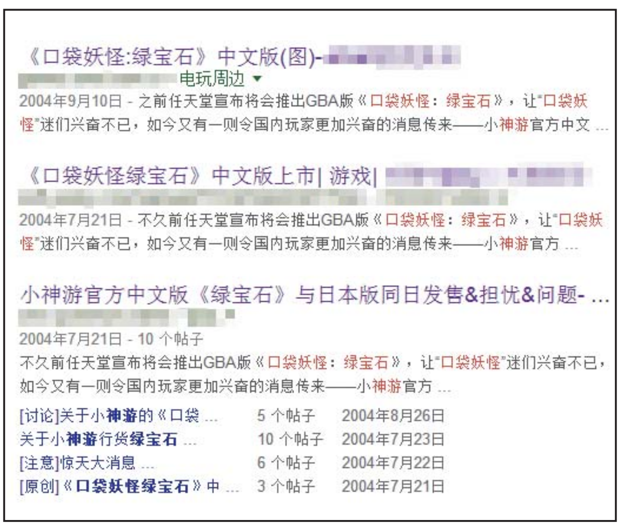
大陆的口袋玩家，已经有将近 10 年未曾如此去期待官方中文版了，上次的热切期盼，还是在 2004 年 7 月，任天堂联合神游高调推出大陆国行 GBA SP 时，国行中文版《绿宝石》将和日版同步发售的消息，连同一张包装盒一角的照片迅速被传遍网络，尽管当时 P 图和标题党已经泛滥得让人不敢立刻相信任何消息，尽管有人提醒距离游戏发售只有两个月出中文版不现实，但多数玩家们选择了信其有不信其无，质疑声很快便被湮没在欢天喜地对的期待声中——最后，自然是空欢喜一场。

俗话说：一朝挨蛇咬、十年怕井绳。曾经热切期待的玩家们虽然没像被蛇咬那么严重，但失落感相当大，此后在神游 DSi 在国内大火时，又一张《绿宝石》国行中文的截图出现在网上，已经很少有人相信了——那种水平的 P 图，远比之前包装盒照片那张要简单多了。而且神游，不是喜欢出没什么文字的中文游戏么？

的确，神游在国内的几年，所推出的游戏大都是不那么需要翻译的动作类游戏，真正需要翻译的大文字量游戏反而极少。不过神游也有自己的苦衷，别的不说，电子游戏禁令就足以成为一个巨大的绊脚石，尽管神游以多媒体互动系统的名义绕过了禁令，但游戏的审批依旧漫长，期间稍有差池便会被毙掉。因此小文字量的游戏相对来说更保守也更灵活一些。与此同时，任天堂也单方面地认为世界大卖的《马里奥》在中国也一定会受到欢迎，然而事实却是中国的游戏市场起之于偏向真实激烈的“FC 老四强”，此后这个偏好一直没多大变化，因此在后来大量转向 PS、如今则先于日本投入欧美游戏，都是这个原因。《马里奥》FANS 在国内玩家中所占比例并不大。于是，国行继续出少文字量的游戏，而玩家则用国行主机搭配烧录卡，玩着原版或汉化的游戏 ROM。

厂商最大的利润来自于游戏，而任天堂此次在中国大陆虽然把机器卖得红红火火，但游戏上几乎是没赚到甚至还赔进去不少成本费用。因此到 NDS 后期，任天堂在大陆的热情已经远不如之前那么热情。到 3DS 时代，面对异军突起的智能手机以及初期定价失误带来的长达半年多的萎靡，任天堂更是采取了坚守日本本土及核心向游戏的保守策略，大陆市场几乎被遗弃，除了神游 3DS 自带的两个游戏外，便再没有其他国行游戏了，即便兼容部分港版中文游戏，其数量也仍然是个位数。

不过玩家们并没有放弃，2014 年 8 月的中文请愿活动尽管以不了了之了告一段落，但一年后正式的中文命名却似乎又让人看到了些希望，当 2016 年 2 月 26 日官方宣布《口袋妖怪》最新作《太阳・月亮》，加入了第 9 种语言——中文时，我们终于发现，大家的努力，并没有落空。



《口袋妖怪:绿宝石》中文版(图)-
电玩周边
2004年9月10日 - 之前任天堂宣布将会推出GBA版《口袋妖怪：绿宝石》，让“口袋妖怪”迷们兴奋不已，如今又有一则令国内玩家更加兴奋的消息传来——小神游官方中文 ...

《口袋妖怪绿宝石》中文版上市| 游戏|
2004年7月21日 - 不久前任天堂宣布将会推出GBA版《口袋妖怪：绿宝石》，让“口袋妖怪”迷们兴奋不已，如今又有一则令国内玩家更加兴奋的消息传来——小神游官方 ...

小神游官方中文版《绿宝石》与日本版同日发售&担忧&问题- ...
2004年7月21日 - 10 个帖子
不久前任天堂宣布将会推出GBA版《口袋妖怪：绿宝石》，让“口袋妖怪”迷们兴奋不已，如今又有一则令国内玩家更加兴奋的消息传来——小神游官方 ...

[讨论]关于小神游的《口袋 ...	5 个帖子	2004年8月26日
关于小神游行货绿宝石 ...	10 个帖子	2004年7月23日
[注意]惊天大消息 ...	6 个帖子	2004年7月22日
[原创]《口袋妖怪绿宝石》中 ...	3 个帖子	2004年7月21日

▲通过搜索引擎，我们仍可以回顾到当年的期待与兴奋之情。

如果咬文嚼字地较真，国内玩家对官方中文的期待距离 20 年尚远，真正期待大概也就是国行 GBA SP 发售后至今的 10 多年，但 20 多年来对高质量的正式中文版的期待却始终没变。还好，大家没白等，走在前面请愿的玩家们也都没白努力，换来了这一令人兴奋的结果。但是加入中文在国内是否意味着任天堂大举回归国内市场？显然不是，毕竟这次加入中文是在各个地区版本加入，而非推出大陆国行版。因此此次更大的意义还是在于试水：试探下当下到底有多少正版用户。从国内环境上说，此前的盗版和审批时间冗长两大问题至今仍在，但已有改变，越来越多留下来的玩家转为支持正版，而电子游戏禁令也有所松动。即便如此，想让《口袋妖怪》在国内爆发出在日本欧美的怪物级销量，也非一朝一夕的事，市场需要打理，而国内的市场则在 GBA、NDS/PSP 两个免费时代之后多数转向了同样免费且不乏中文的国产手游，留下的尽管保守估计也仍有一两万，但都是从 GBA 甚至 GB 时代一路追过来的老玩家，虽然稳定但已很难再扩大，真正要持续发展，对低龄市场的开拓仍然是当务之急，如何将中国孩子们从平板和手机上吸引到掌机上，官方要做的还很多。

尽管路依旧远，但起码，已经迈出了关键的一步。

读编往来

读编往来
通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn

UCG 全体小编们欢迎您到读编往来做客



插图：木仙

★ PS VR 的价格终于公布了！小编们纷纷表示，不就一台 PS4 的价格吗，便宜！一时间看来编辑部至少是有 20 台没跑了。也有部分小编表示，别人 599 和 799 的 VR 设备，不仅性能更强，还能接 PC 看各种片，实用性更强。现在 PS VR 首发游戏有哪些游戏都不知道，399 美元的价格还是比较夸张的，建议理性观望。

★最近这段时间气温降得十分夸张，不少小编都中了招。也别怪小编们缺乏运动，走到街上一看，感冒的人不在少数。印象中 3 月还有这么低的温度，近十年来还是头一遭。天气预报也是个坑爹的玩意儿，每次都显示明后天会升温，结果一次次让人失望。

★ ALPHA GO 和李世石的人机大战在编辑部里也引发了话题，众编纷纷表示如果玩某某某游戏的话能够吊打 ALPHA GO。正好韩国有报道说电脑打不赢《星际争霸》高手，这也使得众编的底气有了理论支持。不管怎样，相信编辑部里找几个斗地主高手，和 ALPHA GO 战个平分秋色还是不难的。（笑）

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

Email chan Lucis： 390 期杂志攻略做的不错，特别是《舰娘改》和《街霸 V 》做得十分用心。关于光盘，因为现在 UCG 和 VGtime 深入合作，所以部分内容在“周五好时光”就已经看过啦，总体来说内容并不是很充足，更希望以后光盘能有一些独占内容吧（嘿！）390 期特企也提到了 GT 的关站，对此作为玩家确实感到十分惋惜。最后发现 UCG 似乎多了女性版，怕不是要发展成“GVtime”那样吧……

十分感谢这位读者对杂志攻略的夸赞！光盘内容可以说是一个老生常谈的问题了，我们也会尽可能地保证光盘中能够出现更多的独占内容，事实上像“热血最强”这种兼备了可观赏性以及原创性的栏目也一直没有停止过更新，总之还是请这位读者期待一下。至于乙女游戏专页，这可是秋沙雨聚聚专门为女性玩家打造的福利板块。当然这和编辑部的其他基佬是没什么关系的，大家依旧十分的“绅士”。举个栗子，饭老板可是专门为《死或生 极限沙滩排球 3》购置了一台 PS4 的哟。

编辑部游戏风向标

高达破坏者3 | 3人

这简直是NEW-TYPE的视角。

——秋沙雨在PSV版《高达破坏者3》里和别人联机时面对火箭炮EX动作使用后的掉帧情形吐槽道。

全境封锁 | 3人

没有什么事情，比在纽约关车门更有趣了。

——当发现游戏中的车门可以关时，三日月就再也停不下来了。

召唤之夜6 消逝的境界 | 3人

自从知道了白金至少需要250小时后，我终于明白为什么要在游戏里设计自动战斗了。

——面对游戏中糟糕的奖杯设计，乙太已经放弃了治疗。

刀剑乱舞online | 2人

每天和秋沙雨聊天时，总算是有了除“《传说》系列”外的新谈资。

——看到秋沙雨有了新的追求，八重樱倍感欣慰。

从“新”出发，《掌机王PLUS》来了！

2002 年，以 GBA 为首的掌上电子娱乐成为时代新宠，UCG 应广大玩家需求，创办了国内第一本掌机游戏专门志《掌机王》。

2004 年，在国内掌机领域人才纷纷加盟之后，《掌机王》出版周期逐步固定，并进化为《掌机王 SP》，成为《游戏机实用技术》最重要的兄弟刊物。

在接下来的十四年里，我们用 242 本杂志悉心陪伴无数掌机玩家一路成长，度过美好的游戏时光。

2016 年，继承 GBA、NDS、PSP 的时代辉煌，3DS 和 PSV 已迈入成熟期，而《掌机王 SP》也即将迎来三度进化，这就是将在 4 月初以全新姿态与新老读者们见面的《掌机王 PLUS》。

《掌机王 PLUS》大胆启用 UCG 旗下专辑主流规格：大开本的精美排版与超过 200 页扎实内容，力求为读者们带来更加舒适的阅读体验。刊物内容以游戏攻略 + 深度研究为主，对制作周期内的重头佳作进行最大限度的整合，为各位提供完整攻略与详尽解析。

同时《掌机王 SP》的人气栏目依然会保留，各类火热游戏专栏自不用说，包括“游剧场”、“编看编享”、“走近业界”……还有大家最喜欢的“掌门人”互动栏目都会继续与大家见面。

当然，《掌机王 PLUS》还会增设一些全新栏目，例如“掌机游戏图鉴”虽是大家喜闻乐见的年鉴形式，但会介绍制作周期内几乎所有的掌机游戏，内容更加厚实！

相信不少读者早已发现，UCG 的“黄金眼”、“特快专递”、“攻略透解”等栏目中，隔三差五就会有掌机王小编们上蹿下跳。现如今，部门间的壁垒已然消失，无论是哪一本杂志专辑，都会动用全部的编辑力量，原掌机王的编辑也会加入到《游戏机实用技术》的内容制作中来，在读编、小编寄语等栏目中与大家一起插科打诨也是不在话下。

如果您对《掌机王 PLUS》有什么看法、建议，又或是想对特定的编辑有所表白，都可以在 UCG 的信箱中留言，使用掌机王之前的信箱：pgking@263.net 当然也可以，我们会一直等待大家的来信。



Email 尤迪安·暴风·救世者： 看了390期的小编寄语后，突然感觉饭老板好可怜。这一期饭老板到底是怎么写出来的……人生中的好游戏很多，但家人才是最重要的。希望各位小编也多关心自己的家人。最后说一句，稀饭不哭，站起来撸！

谢谢蛋总读者的关心，虽然我看到最后一句话时联想到自己的名字代替掉的那个词，感到了一阵浓浓的恶意就是了。至于390的制作周期嘛，本来爷爷去世就是在杂志制作的后期时发生，有一部分内容其实已经做好了，加上虽然老人家去世，到了爷爷这个年纪也已经被称为“喜丧”，家里人也还是尽量给时间我去工作，所以最后还是有惊无险地完成了杂志工作。这里也要多谢同事们的关照，毕竟截稿当晚其实我是不在办公室的，大家帮我分担了不少审稿压力，家人固然是重要的，但这种时候我就能感觉得到，靠谱的工作伙伴们也是生命中不可缺的啊。

Email Blue_Andreas： 最近用过年的压岁钱买了个PSV（终于不是无机酸了，但是还是主机酸啊），心里蛮期待的。这压岁钱本来是想换显卡玩《全境封锁》的，但是当时Steam春节促销，结果没有防住(可恶的G胖)，然后就缩水了，最后只够买个掌机的钱了（money在手，身不由己啊）。小编们推荐些好玩的PSV游戏吧！另外问问UCG安卓版还要等多久啊？（我的大刀早已饥渴难耐）

偷偷告诉你，我只买过1个PSV游戏，那就是《舰队收藏 改》。所以说你如果要问我的话，那真是问道于盲了。什么？你一定要我帮你推荐？那我只好推荐《死或生极限沙滩排球3》了，游戏性绝对一流，秒杀《全境封锁》，包你满意！至于UCG安卓版，目前正在锐意开发中，时间暂时无法透露。如果有消息，我们绝对会于官方微博微信以及VGtime网站进行第一时间轰炸的。

Email 今天你白学了吗？： 玩游戏时难免会遇到自己喜欢的作品，朋友没有听说过或是不感兴趣的情况。小编们是怎么去卖安利的？我自己似乎是一直没有GET到正确的安利方法，安利了几次都没有成功过。

卖安利是门技术活，不是说你把东西塞给对方就完事大吉的，这个东西是否原本就是对方会感兴趣的类型？你有没有正确地将这个东西的优点展示出来？以及一些难以估算的外界因素，都会导致安利的成功或是失败。但如果一定要总结个方法的话，我觉得还是“缘分”二字吧。缘分到了，自然就能安利成功，缘分未到，过度安利只会适得其反。所以嘛，顺其自然就好了。

视频关键帧

主持人：林克斯

读者朋友们好！这期视频关键帧又轮到林克斯我来给各位闲扯了。UCG在成立了视频部门后，也有了几年的时光。这段时间里，UCG的视频内容也从单独的一张光碟，到现在分化出了不少类型的视频栏目。对当下大作分析评测的《视频黄金眼》、游戏文化榜单排名的《最上游》、以及与《模魂志》合作的宅向周边导购栏目《买买买》，从无到有，从零到整，也算是迈出了自己坚实的一步。视频组和杂志的各位都在尽自己最大的努力来让节目越来越完美，也希望大家以后继续支持，多关注我们微博和视频网站平台，有新节目了点进去看一下哈~

开头完毕，下面进入正题。相信不少读者和观众朋友们会发现，游戏类的网络视频节目，尤其是电视游戏相关的视频节目，如雨后春笋般地占据着观众们的视线。小编我能有幸加入这个行业，既是幸福、也是幸运。在我学生时代的时候，幸运地见证了《游戏东西》和《电子竞技世界》这两个电视节目的兴起，让我第一次在电视上见识到了专业的团队和专业的技术所制作的游戏电视节目。她们不仅加深了我对电子游戏的理解，更在某种程度上成为了我加入传媒行业的动力。当然因为大人们的原因，这些节目都消失在了历史的长河中，但是她们却影响了一代游戏玩家，也成为了现在工作在一线的游戏媒体工作者们的绝好教材。



时至今日，人民生活水平的提高，网络资源的普及，再加上国行主机的登陆，电视游戏节目终于又通过新的媒介，复活并茁壮成长。小编我于此时也勉强算加入了这个行业中，在UCG的编辑部里，一边写着这篇文章，眼前都是十多年前放课后打开电视，收看《游戏东西》的影子，还真是有些感慨。

现在，国内的电视游戏玩家们也可以像追星族、影迷或者体育迷一样，通过全方位的正规媒体渠道，纸媒、网站、手机、当然也包括视频节目，来获取信息，这在二十年前，那个"电子海洛因"的时代，似乎还是天方夜谭。但是现在，她几乎接近于一个正常的娱乐方式，存在于我们的身边。这是万千玩家的努力，也是那些前辈"先驱者"们的功劳。而如今，我置身于行业中，能做的就是一些微小的工作，与所有游戏媒体工作者们一起努力，让游戏的车轮在中国能够越推越远，越来越根深蒂固。

最后，还请大家继续支持视频组和旗下栏目，谢谢。

Email 姆Ω吾の妻：当知道可以用S/L大法来刷赌船的时候我是一脸懵逼的。请问各位玩《舰娘改》的小编，天津风怎么出，我只知道网页版的出法Orz。《初音未来 歌姬计划X》还有不到半年就发售了，我已经可以看到朋友来找我蹭《歌姬计划》的场景了。

骚年醒醒啊，初音还有半个月就卖了啊，PS4版才是半年后啊。

宇宙人你怎么拆穿他呢，明显就是想私藏游戏玩个半年之后再借出去的啊。

咳咳抱歉，说不定人家没想到这点呢。所以如果你要买的话赶紧偷偷买回来，玩个半年才告诉基友……不过干脆说没买的话会不会方便一些呢。天津风按照网页版的情况只能去捞，目前PSV版还没有确切的资料（其实我都没捞上来），所以暂时无法告诉你在哪里捞。不过怎么说都是涉及玄学的东西，如果你的爱足够的话，后期自然就会加入的了。比如我网页版的天津风就是玩着玩着就来了的（笑）。

Email 包子：抱歉，打扰了。鄙人是来自山城重庆的一名普通大学生。

长话短说，说来是一个寒冷的冬天里，我怀揣着莫名激动的心情，将装着评选单的两张薄薄的信封塞入冰冷的信箱。

在漫长的等待中，看着跳楼少女从天上钻到地下，又从地下钻到天上，等得臣妾心力憔悴，堪比黄花瘦。

当我看到我的名字排在了"UCG游戏大赏2015"玩家评选活动中枪名单"倒数第一名"（这个"倒数第一"的bi我可以郑重其事地吹一年）时，简直可以和小李子拿了奥斯卡交相辉映。是春天，是春天里的第一缕阳光照进了我的心窝，我就仿佛是从宇宙黑暗森林的无情打击中得到了解脱。终于，我不再是非洲提……啊！不对，我还没玩过《舰娘》，应该是脸不黑了。

忽然，冰冷的事实像一盆冷水似的倒在了我的头上。虽说在下是个视金钱与节操如粪土的读书人，但那本可是耗尽小编们半生心血、引得全球无数玩家竞折腰的贤者之书（注：《吉尼斯世界纪录大全2016游戏玩家版》）啊！本是象征寡人荣誉与骄傲的存在，却并未现身。莫不是有何变故？恍惚之中，脑内奏响起激烈的暴风雨，无尽的猜测像雨后春笋般浮现：

猜测一：是ETO！是ETO！是ETO！（重要的事情总要说三遍）终究还是躲不过三体人的追击，若果真如此，只怕唯有量子化并藏身13维度才得以助贫道度过此劫数。

猜测二：那是一个黄昏，年纪轻轻的快递小哥停下了手中的工作，拖着沉重的步伐，低下疲乏的头颅，在满是货物的仓库中，找到一块空地歇息。很突兀的一瞬间，小哥的浑浊眼中闪过一丝光亮。在脚边杂乱的包裹之中，似乎有着什么东西在散发着异样的光泽。疲乏的大脑又有了一丝警觉：莫不是什么危险的玩意儿。职业所带来的灵敏感驱使他有必要一探究竟。他咽了一下口水，将颤抖的手缓慢地伸进了那"荒漠"之中。肾上腺素激增，血液循环加快，心跳加速，汗水直冒，耳边也兀地变得安静了下来，犹如世界在他耳边筑起了围墙。"难道我将要面对这个世界的终极？"小哥不由地在心中发问，同时脑海已开始闪现无数的回马灯。就在那时，一道金光闪现，小哥一惊……（之后省略十万八千七百六十五字的剧情描写）

我好像想歪了什么。

这下好了，读者大人们连借口都帮我们想好了，还是有理有据令人信服那种（被拖出去毒打）。好了不开玩笑了，关于《吉尼斯世界纪录大全2016游戏玩家版》小编我也只能向各位读者道歉，但可以透露的是，这本"贤者之书"已经万事俱备，离发售也越来越近了，购买了本书的读者们再耐心等待一会吧。

Email 千千结：话说最近官方微信究竟是哪位仁兄在管理啊，实在是太猥琐了，各种猛男福利不断，偶尔也有美女福利。特别是说话那叫一个贱，严重怀疑此人就是筒子君！请各位揭露一下此人的真实嘴脸！

筒子君表示自己很无辜！因为微信上都有写作者名字的，明明就是筒子君发的嘛，为什么还要怀疑呢！说到猛男福利，据他本人说是在服务女性读者，至于到底有几分真实可信，大家可以自行揣摩一下。

Email 张灿：UCG的各位小编好，我是一个即将要毕业的高三党，最近看到EVO的比赛项目里面有《任天堂明星大乱斗》，出于对自己的实力的高度自信，我想趁假期的时候去参加这场比赛，但是我不知道该怎么报名。请问如果我想要参赛的话，该怎么报名，此外还有什么注意事项吗？

如果只是报名参赛EVO那其实是比较简单的，只要前往http://evo.shoryuken.com/，在“Registration”这一项里面填入你的个人资料并发送即可，一旦通过你就会收到官方发来的确认邮件。

不过参加EVO需要满足几个条件，第一个是必须是13岁或以上的选手，这个我想张灿读者是绝对达标的，接着就是EVO是在美国的拉斯维加斯举行，所以你需要办理出国所用的护照和签证，这两个的办理都需要花费一定的金钱和时间，当然小编们每年去E3也是要这么办的，护照办了之后是10年有效期，自去年开始，去美国的签证也是10年有效，所以如果你两者兼备，那就是又达成了一个条件。

但是之后还有当地消费问题，拉斯维加斯是赌城，也是旅游胜地，消费水平有多高大家应该心里都有个数，同时来回中国和美国之间的机票也不便宜，而且虽然EVO只举办三天，算上时差和来回所需的时间，一般起码要在美国呆上五天或更久，这就需要跨国前去参加的选手克服很多问题，包括时差、饮食、是否有熟悉当地的朋友或亲人陪同等等。

综上所述，如果张灿读者你都可以达到这些要求，那么你就可以准备前去参加EVO了，我们会一直关注你的挑战世界之路，并衷心祝愿你在比赛当中获得好成绩，但是我们也要提醒任何想要出征EVO的年轻读者们，无论你们是去观战还是去参赛，都请在取得家人许可并确保有成年人陪同的情况下再去尝试，虽然我们倒不觉得大家有这么熊孩子可以误打误撞走出国门，但是哪怕是在前期申请的过程当中受到欺骗和误导也会蒙受损失，所以千万要慎重行事，冲动是魔鬼啊。

Email TV游戏忠实玩家：《次世代专辑》从第一期到第四期我全都买了，但是并没有一期收录《超级马里奥制造》的攻略，请问今后的《次世代专辑》中是否会收录此游戏的攻略？

因为考虑到这款作品是比较强调创作的游戏，加上编辑部熟悉这款游戏的人都有其他攻略在忙，所以暂时没有制作攻略的计划。

Email 清角：这春节合刊的“编辑推荐寒假读物”当中，八老师推荐了《姊嫁物语》，非常有兴趣。只是现在发现这部漫画被禁得挺厉害的，很多漫画网站都下架了，没下架的也大多在去年5月就停止更新了，看贴吧说已经到53话了，可我这从网站上也只看得到47话左右。请问八老师是如何追这部漫画的，有哪些渠道分享一下，谢谢。

之所以很多漫画网站下架了《姊嫁物语》，原因我其实已经在春节合刊里隐晦地提到过了，森薰老师非常痴迷于画女性的身体曲线，导致裸露场景非常多，汗，出于和谐的目的，这部漫画就被划在了限制级的范围内。但其实剧情方面是没有任何情色描写的，这点大家可以放心。好在《姊嫁物语》是部慢热型漫画，就算有段时间没有追着看也不甚要紧，所以我都是等单行本出了之后直接买回来看的。如果你是第一次接触森薰老师的漫画，又苦于网上看不到《姊嫁物语》的更新，不妨去看看她之前的作品《英国恋物语》，也是个极好的故事。

Email 圣：389期的“GT学院”将玩家从游戏世界带到了现实赛车界，相信不久之后，“CS学院”（百发百中，发现更多神枪手）、“FIFA学院”（拯救国足，寻找黄金右脚）、“MGS学院”（来去无踪，谁是最强BIG BOSS）、“AC学院”（无形之刃最为致命，等待下一位刺客）、“GTA学院”（我们的下一个目标是王思聪）将会如雨后春笋般涌现……从此游戏不再是学生沉迷堕落的原罪，作为各自学院惟一指定教材，无数玩家借此走向了人生巅峰。皆大欢喜，Happy Ending，撒花。

看到这位读者的巨大脑洞，其实一时间我竟然好像完全无言以对，只能说你讲的在理。不过其实开车这种主要以手眼协调和技术为主的职业还好说，足球什么的应该是没机会了，毕竟跑也跑不过，可能最多也就在一个什么10-0-0阵型里面当个守门员了吧。其实我最喜欢玩的体育游戏是《拳击之夜》和《UFC》，如果这两个行业也能按照游戏学到的技巧去参加职业比赛，只怕凶多吉无啊！

Email 邱名山车神：最近看了电影《疯狂动物城》（这译名真心不好），不知小编们有没有看这部动画呢？刚开始看预告还以为是一部很普通的动物动画电影，没想到看了之后，就已经被它迷得无法自拔了。首先是它的剧情就比以往的一些迪士尼动画还好，立意也比较高，映射到了现实中的种族歧视，当然深度还是无法跟《头脑特工队》比的。更主要是兔子跟狐狸实在是萌得我不要不要的，好期待4月日本上映啊，到时一堆的同人图！话说一个男生这么喜欢迪士尼动画，包括公主系列的我都看了，会不会有点奇怪……总之求作一篇小特企，谢谢！

好问题要从最后答起！好好好，写写写！

口胡，你就是选了最好答的去回而已吧！还是我来回答关键问题吧，其实当年我也非常喜欢迪士尼的公主动画，而当我为自己的爱好感到迷茫时，是我的基友用一句话点醒了我心中的迷茫，那就是——magnet:?xt=urn:btih:081212b1df9a86b6fc5d0e8bf0328cd3f655d579&dn=Gamehalo.BluRay.x264.DTS-WiKi%20%5BHD1tj.COM%5D&tr=udp://Shop.ucg.cn:1337/announce

警察叔叔吗，这里有老司机在发车，场景已经控制不住了！

你们还在犹豫什么，来不及了，快上车！

……其实那个地址是开玩笑乱编的，我就多口提醒一句，大家就不要花心思去输入了，咱们是正规国家出版物，不能乱发车啊……



Email ==罗马&帝国==：小编你好！作为一名从《MHP3》上来的老猎人，玩过《MH×》后众多感动以及遗憾就不多说了！第一次打第二名青熊兽的时候内心就是崩溃的。凭着以往的经验+70小时《MH×》经验，我穿着LV4淑女装（你懂的）加空战雌火龙大剑信心满满的进图装逼，然后……欲哭无泪啊！是我防御力太低了吗？那屁股一击以及蓄力上挑正中后满血猫车，不科学！最后耗费43分钟才勉强捕获（第二盘）。话说小编你们有没有单刷的大神啊？求教啊！还有就是《MH×》攻略本啥时候出啊，看不懂日文什么的真是好悲剧啊（虽然我从来不看）！坐等攻略本！

这里不带恶意的小小吐槽一下，现在《MHP3》入坑的玩家已经要称呼为“老猎人了”么，看来我周围有好多老爷爷级别的猎人了（笑）。

《怪物猎人×》的攻略本正由我和另外几名《掌机王SP》的小编共同制作中，相信很快就会上市和各位猎人们见面啦，希望到时候能够对你有所帮助哦。

Email 匆匆过客：不知道编辑部有没有被读者造访的时候呢？众小编对来访读者的态度又是如何呢？有没有捣乱的熊孩子，有没有专业的技术宅，又或是像我这般带着满汉全席来犒劳你们的，嘻嘻。或许某一天，众小编听到敲门声，就会看到热情洋溢的我，但求别让我连进门的机会都没有。还有编辑部的男神女神们，八老师会不会是女神呢？反正饭老板是我的男神，这一点我是知道的。

何止造访，每逢过节还有读者给我们挨个儿送高达送变形金刚。（大误）虽然我们好像还没有公开过编辑部的地址，但要是读者大人们驾到，我们自然也是不敢怠慢的。不过，如果读者打算要光临编辑部，还请事先联系我们，好让编辑部的同志们做准备。不然进来的时候看到的说不定就不是男神女神，而是群魔乱舞了……

Email bolin24：本人有次看到你们书籍，里面有篇文章写到了近段时间发现引力波的事件，也解释了引力波的事，但自己的书太多了，一时想找那期写的文章却不记得在哪期。我记得当时小编是这样解释引力波的，比如自己送一件礼物给别人，而外人看来这份行为就是爱的引力波，大约是这个意思，我觉得这样解释引力波很好，所以问下是哪一期写了这内容呀？

这应该是389期第28页上，我写的“编辑视点”吧。

八老师我很好奇的一点是，你为何会选择写这个内容？

这个嘛，可就说来话长了。

请长话短说谢谢。

因为我春节期间只玩了《奥丁领域》可是我又觉得《奥丁领域》没啥好写的，正好翻微博时看到了引力波的新闻……

差评！差评！！

Email 节操不足请充值：2016年这才刚过了三个月，我就见证了两个奇迹，一是《口袋妖怪》终于要推出官方中文版了，二是小李子终于拿到了奥斯卡影帝。有了一种“活久见”的错觉……真不知今年还会有什么惊喜出现，小编们有什么“未了的心愿”不妨也来期待一下？

我个人未了的心愿，大概就是亲临现场看一次μ’s的演唱会了，不过就算今年已经是Final Live，估计也只能是尽可能去香港看海外转播了。

说到演唱会，我又不禁想到几年前传说中会有水树奈奈的ASL上海站，看来也是神话了。

你们说的这些都不算事，啥时候SOUND HORIZON也能来大陆开LIVE，那才是真正的“活久见”呢。



Email 流星P：不知不觉一代神机PS2已经到了十六岁生日，忍不住为我那依然能够坚强服役的PS2拍了一组纪念照。引用UCG207期那些我印象最深的文章的标题，感谢从2005年的大一开始，在那些娱乐相对缺乏的年代你和我一起走过的日子！

关于PS2的16岁生日，游戏时光网站专门做了一个专题，有不少玩家写下了怀旧气息浓郁的留言，这里我就不多重复了。不过“娱乐相对缺乏”这样的说法让我陷入思考，毕竟对我这个年纪的人来说，感受恰好是相反的。PS2诞生之后，PS系主机和游戏不断成熟与进化，创造了“所有游戏在此集结”的家用机盛世，也诞生了无数经典。对于大多数玩家来说，游戏时间永远都不够，娱乐又怎会匮乏之呢？现在的娱乐选择的确是丰富了，但每个人在单一娱乐项目上分配的时间自然就减少了，不知取舍的话很难获得好的娱乐体验，这一点反映在游戏上更是如此。少刷一些朋友圈，少转一些兑水鸡汤，可能一年就能多体验三五款佳作。在PS2诞生十六年后的今天，不要让你的玩家属性一再被稀释！



Email 时光的圣痕：以前总觉得VR这门技术离自己很远，虽然3DS上就有用到这项技术，但实际支持的游戏却非常少。但从去年开始一下子好多厂商都开始生产VR设备，突然让我觉得这项科技终于要成为玩家们的日常了。可是现在的VR领域完全就是群雄逐鹿的阶段，大家都瞅准了这是一块肥肉，都恨不得挤进来吃上一口，不过经过大浪淘沙想必最后活下来的也仅仅是那几家公司吧，我当然是希望PS VR可以坚持到最后的，当然，最关键的还是价格。P.S.，十年后的电视游戏会是什么样子呢？简直无法想象……

科技的发展确实是让人期待的，就像前一代未曾想过上一代的体感，上一代没想过这一代的VR一样，游戏除了画面上的一再升级外，在玩法上也有了越来越多的革新。另外，你提到3DS的应该是AR，和VR还是有点区别的……

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品

大奖 中国索尼提供的PS4版《全境封锁》





各类主机专辑4本

385 期奖品

大奖：《怪物猎人 ×》
布包 4 个
《怪物猎人物语》毛巾 2 条

布包得主

lujianhui0605@foxmail.com
辉 / ろけんき ~
luguoss@qq.com
luguoss
263029824@qq.com 东野
501890776@qq.com 好人

毛巾得主

1296534185@qq.com 梓墨
865623732@qq.com
巫妖王再怒

本期问题

1. 你对本期杂志的评价如何？
2.PS VR 的价格与发售日已经公布了，对于主机平台即将迎来的 VR 热潮，你对此有何看法？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2016 年 4 月 10 日，以发件日为准。

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！”

淘宝动漫游书店 acgbook.com　官网在线购书频道 b.ucg.cn　UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

1 电子邮件： ucg@ucg.cn
2 邮政信件： 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编： 730000

Email じ☆ve 巳茉茬：各位《游戏机实用技术杂志》的工作人员你们好，我是你们杂志的忠实粉丝，从很早以前就开始购买 UCG 这本书了，不过这还是我第一次向你们发邮件，如有不成熟的地方，请谅解，谢谢！

首先，这本书我非常喜欢，当然我也是索尼的铁杆粉丝，该杂志不仅可以在第一时间里向读者展现最新游戏动态，还时不时科普一下游戏相关的新闻或重大事件。自从看了你们的杂志后，我在游戏的很多领域都受益匪浅。其中我最喜欢的就是游戏情报站、国行天下和前线狙击这三个专栏，能提供很多最新游戏的信息，我买的大部分游戏也都是从这个地方了解到的。不过最近几期的攻略解透、研究中心的内容我比较感兴趣，所以也有仔细阅读。之前我之所以没有特别关注这个专栏，是因为我玩游戏比较喜欢自己钻研，不喜欢一开始就去看攻略。但我现在发现，这里面的游戏有些我还没有入手，但读过之后会对该游戏有个初步的认识，因此对是否入手有了更好的参考。所以总的来说，这整本书的内容都有很大的阅读价值。就在这次的第 390 期中的攻略解透中，看了关于《舰娘改》的介绍，都准备开始订购《掌机王》了！（因为舰娘的前言中写到了更详细的内容会在下一期的《掌机王》中）

好了，说完了优点，就在说一点点不足的地方吧。看了最近的几期攻略解透和研究中心后，我个人认为其中出现的一些游戏专业术语对于一个完全不了解该游戏的玩家来说可能会有点难懂，所以我建议可以适当的在一些专业术语后备注或括弧写上大致解释，这样读者就能更加了解这款游戏的内容了。

说完了评价，其实我在此还有些事情求助，希望工作人员看到了我的邮件能够给予回复与解答，谢谢！首先我要承认，我确实是一名绅士。好吧，其实我想问问 PSV 版的《沙滩排球 3》中文典藏版能够在哪入手，我准备在发行的时候尽快入手一个，如果需要订购，请给我订购方式；如果有实体店（我在湖北省武汉市）就告诉我地址吧；或者需要到哪个城市去现场购买，那麻烦哪位工作人员入手的时候帮我带一份吧，具体联系方式可以再谈，快递费当然我出。

最后给个福利，娱乐放松一下！



专业术语这个问题其实在杂志诞生之初就一直存在，毕竟比起每天泡在游戏和相关媒体里面的小编，许多读者——尤其是年纪比较小的读者可能对于相关的词汇都不太熟悉，所以的确会造成一些阅读上的困难，这是我们要改正的地方。

除了我们在制作的时候需要注意这一点，各位读者们也请多多帮忙，在来信或者在微博和微信上告诉一下我们关于哪些词汇是你们觉过于生僻或是不容易理解，我们日后说不定会制作相关的词汇表来方便大家查询。

最后安利一下，其实这次的《吉尼斯世界纪录大全 2016 游戏玩家版》也有以专有名词介绍的栏目，就在书籍的最后，大家如果拿到了不妨翻一翻，看看在国外玩家眼中这些词汇和我们习惯的定义有没有什么独特的差异，有的地方差得还是挺多的哦。

嗯哼，至于《奶排 3》这个特殊问题嘛，我的回答很简单，就是上大家很熟悉的“淘”字开头的网购平台搜索，绝对有货，我自己也是从那上面订的——噗，暴露了！

你有什么好怕暴露的么……

你有什么好怕暴露的么 +1

你有什么好怕暴露的么 +1024，快借我玩！

你们这些臭男人！饭老板记得把防水海报借我挂一下～

八老师你……

小编寄语

<努力工作，拼命玩！>

宇宙人



★经历了几年的编辑部生活之后，感觉自己退化最大的地方大概就是粤语口音。来编辑部之前在某电信营运商当客服接香港电话的时候，基本上不会被他们识别出我是“大陆”的，但是前段时间跟基友去香港看《死侍》的时候，一下子就被“识穿”，还深刻地体会了一番“优越群体们”对天朝的“特色待遇”。那时电影还没正式开始，我跟朋友也就小声地聊聊天，旁边的大婶就生怕我们看电影的时候也会叽叽歪歪，使劲地拍了一下我肩膀，然后用仿佛看着乡下佬的眼神盯着我，一句话不说只做了一个“给嘴巴拉上拉链”的手势。随后看电影的时候，我们仿佛笑出声都会踩到他们尾巴似的，在我旁边用各种小动作宣示不满。据我所知不是有更礼貌的做法来着，这恐怕已经算是对人不对事的态度了吧。我朋友好几次差点想站起来跟他吵架了，然后就被我像那张拔刹LOLI的GIF那样按回座位上……毕竟人在外面要注重素质，我也就最后笑着给他们做了一个“V字”手势，然后将食指收了起来……

★最大感触：我现在陷入了说普通话被人吐槽不标准，说粤语又被人鄙视的尴尬境地。

本期个人签名

Gust爹你坑我！《夏莉工作室P》有奖杯BUG!

胜负师



【铂】天天被人刷狐狸兔子，忍不住拉着儿子去看早场的《疯狂动物城》，国语配音挺到位，不用像英文版那样向儿子解释剧情，观影体验大幅上升，只是国配版没有字幕，这态度只能给个中评。当然，影片本身五星好评，就是惊悚处把全场的小孩子吓得不轻。（这算是剧透吗？）

【金】胜子很喜欢看《奔跑吧！兄弟》，电脑点播、电视重播，看了一遍又一遍，可谓百看不厌。周末他一口气看了好几集。结果睡觉前和我说：爸爸，糟糕了！我睡不着，耳朵里老是会响起“陈赫，OUT！”

【银】受儿子影响，最近刷杯挂机时都会另开个窗口看综艺，像补番一样补了两季《跑男》，审美疲劳时改看与《跑男》颇有渊源的《全员加速中》。不过后者野心虽大，实际观感却让我挺失望的，即便是日本综艺界十年前玩剩下的，内地版也只做到了初步的形似。原版渣画质下笼子里的黑衣人竟比高清版更具压迫感，白瞎了一集20来个“一二三四五六线”明星，啧啧！

【铜】从礼让变退让，从退让变忍让，因为是苦逼的乙方，就无法享有契约精神下的公平，无理的要求和一拖再拖，简直让人神经衰弱，如果上天再给我一次机会，从一开始我便会强硬到底！FLAG立起！

本期个人签名

既然惺惺相惜，不如撕个名牌吧！

三日月



《全境封锁》出乎意料的好玩，让我这个基本不玩“刷刷刷”游戏的人也能乐在其中。不过游戏内容还是太少了，季票看来是必买的了。

育碧的游戏虽然问题多多，但一直都很合我的胃口。不管媒体玩家评价如何，无论是《刺客信条》还是《看门狗》我都能玩得无比开心。顺便一提，本作大概是今年上半年个人的最佳游戏了。

虽然很想在暗区再深入地玩上一阵，但《黑暗之魂Ⅲ》也快要发售了……现在一想，还好《神海4》延期了……

《冰果》的连载又开了，我可以适当地期待一下第二季吗？

本期个人签名

纽约可以乱，车门必须关！

八重樱



★PS VR价格公布后，编辑部一片买买买。这个价格嘛，我觉得也还在能接受的范围内（至少比我预计得要便宜挺多的），但有多少游戏支持还是个问题。从现在公布的游戏来看，大多都是恐怖题材，而且风格也比较接近。当然我自己也是很希望《零》的下一作可以支持PS VR的，然而那个制作组基本已是被任天堂“包养”的状态，估计是无望了。

☆自从开始肝《刀剑乱舞》之后，我终于有了做欧洲人的感觉。比如第一天就锻出了萤丸，5-4捞到岩融，换了个新公式一发入手鹤丸国永等等。等等，这该不会是在透支我这一年的运气吧？

新晋审神

本期个人签名

没什么好说的，没兴趣融入你们。

伽蓝



PSVR对比同类设备价格尚算亲民，但其实个人对于初期的VR应用并不是十分看好，如何解决分辨率以及帧数的平衡是一个问题，但相信厂商经过摸索还是会带来素质过硬的作品的，反倒是用来作为PS4专用头戴显示设备来使用还是一个不错的选择。唉？我好像还没买PS4！那就继续观望吧。

虽然自己玩格斗游戏的时候一直是用的摇杆，但我最近才知道原来摇杆还真有输入延迟这一说，此前有相关机构将市面上热门外设厂的摇杆进行了延迟测试，结果显示一些在销的大品牌热门型号竟然有“未出招先让帧”级别的延迟，虽然实际影响很小，但也为打不过怪设备提供了一定的理论基础……

本期个人签名

没完没了，乐在其中。

稀饭



【叶问3】这个3月前有《疯狂动物城》后有《蝙蝠侠大战超人 正义黎明》，所以国产片是没什么出头日了，所以哪怕是《叶问3》也拿不到什么特别高的关注度，我前两部看的都是“PC版”，但是当时毕竟是穷，现在好歹生活温饱，所以还是本着支持国产的原则，顶着影片风评一般和刷票房丑闻的不利因素，毅然踏进电影院看了一回。我得说，骂的，其实都骂得有道理，剧本有很多不理想的地方，刷票房嘛，看看片子开头前一连串的国内影片厂LOGO，我也绝对相信这片子的制片方清白不了——不是黑国内影业，而是对整个大环境的扭曲表示理解。

但是本质上，《叶问3》仍然是一部我喜欢的影片，因为这片子虽然处处有问题，但起码在最核心的地方，还是拿捏对了味道，那就是对于叶问这个角色本身的塑造。从三部影片来说，其实我个人最讨厌第一部，因为一旦武打英雄被放到特定的时代里，就必须得摆出一副我要跟外国入侵者死磕的势头，叶问自己保持着广式的低调，不去强掺和，就硬用剧情带动他去打，最后还要让他作死打残日本军官然后被崩了一枪，硬煽情一把，但实际上在8年前的我看来这种调调都嫌过时。相比起来，似乎更为家长里短而且描述了大量武家内部纷争的《叶问2》反倒是更为符合我的口味，而《叶问3》从根本上来说，定位和第二部是有类似之处的，但是因为叶问妻子张永成的剧情线加入，这一部让人感觉更为“家长里短”，却也更对味，不但摆正了价值观，在医院电梯间大战泰拳高手的那一段更是把叶问作为丈夫的从容和体贴展现得淋漓尽致。

所以虽然《叶问3》不是一部特别优秀的电影，但起码还是展现了一位广式武打英雄的风骨，完成了影片的基本使命，起码冲着这一点，它还是值得一看的。

评点叶问

本期个人签名

2016年3月12日，次世代全机种制霸达成，然而并没有什么兴奋感，老了，会变化的的确不只是年龄啊。

筒子君



吃·过年时因为受伤忌了口，错过了冬季囤积脂肪的最佳时段。回到编辑部后发现深圳的菜价简直高的飞起，吃东西的时候也难免任性不起来。如此一来二去，应该是营养跟不上了，平时运动完总是出现抽筋的情况，随后只能囤了些牛奶希望能补回来点，结果并没有什么作用，不过倒确实挺帮助睡眠的，现在一般晚上三四点就睡着了。

穿·在某宝买了条短裤，比较便宜那种，后来穿着出来跑步，结果腰间不知道哪里突出来的部分竟然把肉给磨烂了，哎，便宜贪不得啊。

玩·前阵子抽空白了《巫师 3》，对！没错，因为迷恋在地图上探索问号，这游戏玩了半年多竟然都没白金，这次总算了了一桩心事。接下来开启补完《蝙蝠侠》之旅，不过玩的时候却被乙太吐槽打游戏没速度。其实他根本不知道我《MGSV》也没打通呢，知道的话就不光说我慢这么简单了。另外，EA 的《UFC2》已经到货，在玩到《神海 4》之前这就是我的年度最佳了。

本期个人签名

一天一杯奶，照样还抽筋！

纱迦



★记得刚来编辑部的那天，也是 3 月。我穿着西装打着领带，阳光照在我身上，汗水流了一身。当时来接我的是邪魔天使，只见他穿着 T 恤和短裤外加一双拖鞋，看着我说“穿得这么正式啊！”结果现在也是 3 月，我却换上了过冬的行头。真搞不清楚全球是在变暖还是在变冷。另外通过最近的天气变化我发现，我国天气预报水平还是具备了与国际接轨的水平，因为大家都不准。

★一年四度的 COD 丧尸之旅再次开启，万万没想到，足足打了半个月还没解开彩蛋，也是无语。每天晚上都是各种状况，不是张三掉线，就是李四失手。再加上如今战友们都有自己的个人生活，说好 7 点半开战，往往拖到 9 点才能开始。今天打完，又要再等几天才能再次凑齐，真是感叹现在玩个联机游戏还真是不容易。今年应该是《幽灵 2》登场了，想当年《幽灵 1》我和战友们打的是双版本，4000 点成就轻松入账。如今这情况，开不开《幽灵 2》的坑都要检讨一下喽！

★某专门提供盗版电影下载的网站，最近把《荒野猎人》的下载链接取消了，理由是小李子拿奥斯卡不容易，大家还是多去电影院支持一下。果然是盗亦有道！

本期个人签名

399：多乎哉？不多矣！

初心者



《Miitomo》配信之后第一时间去当小白鼠，就首发版本来说，这并不是一个值得安利给国内玩家的手游。首先中国区商店没有上架已经是硬伤，其次，就算是任天堂平台的玩家，也无法简单地通过原有的任天堂网络 ID 来添加好友，只能用墙外的 Facebook 和 Twitter，这简直是不可思议。再次，虽然可以直连游玩，但读取和延迟频率都比较高，远远达不到正常游戏应有的表现。当然了，这里面有一半都是国服没有落地所产生的客观因素。游戏本身正如承诺的那样，制作品质一贯地精良，是值得肯定的部分。但离“好玩”似乎还有不小的差距，Mii 提出的那些问题很难让人有兴趣去打字回答，而语言不通导致的答非所问，更是让《Miitomo》所谓“间接交流”的核心玩法难以在国内立足。所以本质上这只是一个企图从大众 SNS 获取用户的 APP，而不是一款玩家们所期待的手游。

本期个人签名

Less is more.

乙太



●《炉石》最近处于等待新模式与新版本的尴尬时期，新资料片《古神的低语》虽然已经公布，围绕古神的构筑思路也着实十分有趣。不过从目前公布的卡牌阵容来看，有不少卡牌是根据老卡的效果改编而来，实在是让人怀疑起设计者们的诚意。此外，圣骑士的新皮肤需要玩《WOW》获得。虽然这也是暴雪的老套路了，但最近罕见地出现了不少《WOW》老玩家怀旧重聚，新手村出现排队，家门口的任务怪变得炙手可热的空前盛况。虽然这也间接证明了《炉石》的影响力越来越大，但是在这背后，我也看到了玩家们与《WOW》渐行渐远的现状，略感悲凉。

●这期的话题看来是离不开 TCG 了，久仰《部落冲突》的大名却一直没有尝试，原因是游戏类型不对胃口。这次 Supercell 的新作《皇室战争》在国区上线，毫不犹豫地便入了这个大坑。游戏比想像中的好玩很多，于是向大家安利之。简单的规则下需要考虑兵种的搭配与克制关系，极具策略性的博弈乐趣十足。不过这游戏的坑深不见底，个人还是建议以娱乐为主，达到自己的预期目标便可，适度课金也未尝不可。如果想要在这款作品中冲上传说的话，那你的肝和肾恐怕都要不保了。

本期个人签名

耳机寿终正寝，是时候上 a3 了！

梦叶



@感觉现在有越来越多的游戏开始考验玩家的网络环境，不管是你是想玩单机还是网战，莫名其妙的就被要求必须全程联网，而且联网后的游戏体验并没有任何变化，还往往会因为网络问题而大打折扣，更不用说那些网络游戏了。之前由于老家地区偏远网络设施不完善导致网络质量差，本以为来到编辑部所在的“大城市”能够体验到畅行无阻的网络，谁知道因为编辑部内部网络原因使得本来在老家都能正常玩的游戏，反而在这里无解了。最近发售的《全境封锁》更是如此，看着攻略负责人三日月一霰弹枪命中敌人，等半分钟才跳出一堆数值的场面彻底打消了我入坑的念头，还想着将锅甩给育碧，但再看看本地其他好友每天在线上刷的不亦乐乎，自己也只能呵呵了。

本期个人签名

咱就不能好好做单机吗？

哪尼



◆原本以为 PS VR 只能对应专属的游戏功能，没想到还提供了支持普通 PS4 游戏及影音功能的“剧场模式”，购买欲望瞬间提升了好几个档次，毕竟 399 美元也还在接受范围之内，就当买个头戴显示器也能派得上用场。不过具体还得看看“剧场模式”下画面精细度的表现如何，此前在各种游戏展上体验过 DEMO 后，最不能令我满意的就是进行 VR 游戏时画面分辨率稍低。但是话说回来，相比价格高高在上的其他几家 VR 设备，PS VR 几乎是普通玩家不二选择了。

◆截稿前听了 Pile 的同名专辑，最后一首曲子《P.S. ありがとう…》的歌词带有一段藏头——“まきちゃん、やっと言えるよ、いままで、本当にありがとう，キミがいたからこそやってこらたんだ、どうか优しく见守って、P.S. 本当にあありがとう…”大概翻译过来就是“真姬酱，终于能亲口说出，一直以来谢谢你，正因有你才造就了现在的我，请继续温柔地守护我吧，真的，非常感谢”，而且整首歌还特地用真姬的声线来演唱。一曲听罢，简直感动到要流泪……

本期个人签名

相信我，《UFC》足以秒杀《沙滩排球》！

秋沙雨



☆尽管藤岛康介这次又不好好画脸(各位可以到官网看看人设原画)，但是当原画变成等身建模之后我直接给藤岛和 Flight Unit 跪了。爱蕾诺亚的建模是《传说》建模等身化之后我看过的女性建模里最舒服的，从视觉上的轻重平衡、发型与装饰的数量、露出度合理性、颜色分布等方面来说，爱蕾诺亚的建模目前可以算是最合我心意的一个，甚至比《TOX2》的斗技场敏特和《TOZ》的神依罗泽更合我心。不得不说藤岛真的很会设计人物，虽然他最近几年都不好好画脸(因为很重要所以要说两遍)。

★虽然买的是严重掉帧的 PSV 版《高达破坏者 3》，但是依然刷得停不下来。这次组的机体最中意的是大青椒的手臂和京宝梵的头与脚，最近在犹豫要不要把身体换成报丧女妖·命运女神。

本期个人签名

不同的两个人会不会把“インチキ”给同时翻成“假”？

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体 为注目游戏
蓝色字体 为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为
2016.03.17-2016.08.23

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

本期的游戏发售信息方面，各个平台都有不少的作品确认了发售日，而《星之海洋 5 忠诚与背叛》的 PS3 版则宣布了延期到 4 月 28 日的消息，但 PS4 版发售日保持不变。备受关注的《黑暗之魂 Ⅲ》虽然 3 月 24 日就开卖，但考虑到中文版也将在不久的 4 月 12 日发售，建议各位玩家不妨稍作等候。

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 3 月					
24 日	黑暗之魂 Ⅲ	Dark Souls Ⅲ	BNEI	动作	日版
29 日	生化危机 6	Resident Evil 6	Capcom	动作冒险	美版
2016 年 4 月					
5 日	量子破碎	Quantum Break	Microsoft	动作射击	中文版
7 日	尘土飞扬 拉力赛	Dirt Rally	Codemasters	竞速	美版
12 日	黑暗之魂 Ⅲ	Dark Souls Ⅲ	BNEI	动作	中文版
26 日	黑手党 Ⅲ	Mafia III	2K Games	动作冒险	中文版
2016 年 5 月					
3 日	天生战狂	Battleborn	2K Games	角色扮演	中文版
13 日	毁灭战士	DOOM	Bethesda	主视角射击	美版
24 日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	中文版
24 日	忍者神龟 曼哈顿变异体	Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan	Activision	动作	美版
24 日	守望先锋	Overwatch	Blizzard Entertainment	主视角射击	美版
27 日	夏洛克・福尔摩斯 恶魔的女儿	Sherlock Holmes: The Devil's Daughter	Bigben Interactive	动作冒险	美版
31 日	海贼王 热血沸腾	One Piece: Burning Blood	BNEI	动作	美版
2016 年 6 月					
7 日	神力科莎	Assetto Corsa	505 Games	竞速	美版
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
2016 年 8 月					
23 日	杀出重围 人类分裂	Deus Ex: Mankind Divided	Square Enix	动作冒险	美版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 3 月					
24 日	信长之野望 创造 战国立志传	信長の野望・創造 战国立志传	Koei Tecmo	策略	日版
29 日	美国职业棒球大联盟 16	MLB The Show 16	SCE	体育	美版
31 日	赛马大亨 8 2016	Winning Post 8 2016	Koei Tecmo	模拟经营	日版
2016 年 4 月					
28 日	星之海洋 5 忠诚与背叛	スターオーシャン 5 Integrity and Faithlessness	Square Enix	角色扮演	日版
2016 年 5 月					
23 日	罪恶装备 Xrd –REVELATOR–	GUILTY GEAR Xrd –REVELATOR–	Arc System Works	格斗	日版
24 日	忍者神龟 曼哈顿变异体	Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan	Activision	动作	美版
27 日	勇者斗恶龙 英雄集结 Ⅱ 双子之王与预言的终结	ドラゴンクエストヒーローズⅡ 双子の王と予言の終わり	Square Enix	动作角色扮演	日版
2016 年 6 月					
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 3 月					
24 日	死或生 极限沙滩排球 3 美丽女神	デッド オア アライブ エクストリーム 3 ヴィーナス	Koei Tecmo	体育	中文版
24 日	信长之野望 创造 战国立志传	信長の野望・創造 战国立志传	Koei Tecmo	策略	日版
24 日	心理测量者 无法选择的幸福	PSYCHO-PASS サイコパス 选择なき幸福	5pb.	文字冒险	日版
24 日	黑暗之魂 Ⅲ	Dark Souls Ⅲ	BNEI	动作	日版
29 日	美国职业棒球大联盟 16	MLB The Show 16	SCE	体育	美版
29 日	生化危机 6	Resident Evil 6	Capcom	动作冒险	美版
31 日	星之海洋 5 忠诚与背叛	スターオーシャン 5 Integrity and Faithlessness	Square Enix	角色扮演	日版
31 日	赛马大亨 8 2016	Winning Post 8 2016	Koei Tecmo	模拟经营	日版
2016 年 4 月					
5 日	尘土飞扬 拉力赛	Dirt Rally	Codemasters	竞速	美版
12 日	瑞奇与叮当	Ratchet & Clank	SCE	动作冒险	美版
12 日	黑暗之魂 Ⅲ	Dark Souls Ⅲ	BNEI	动作	中文版
14 日	召唤之夜 6 消逝的境界	召喚夜想曲 6 消逝的境界	BNEI	策略角色扮演	中文版
21 日	海贼王 热血沸腾	ワンピ－ス バ－ニングブラッド	BNEI	动作	中文版
26 日	黑手党 Ⅲ	Mafia III	2K Games	动作冒险	中文版
2016 年 5 月					
3 日	天生战狂	Battleborn	2K Games	角色扮演	中文版
10 日	神秘海域 4 贼途末路	Uncharted 4: A Thief's End	SCE	动作冒险	中文版
12 日	生化危机 安布雷拉军团	BioHazard: Umbrella Corps	Capcom	动作射击	日版
13 日	毁灭战士	DOOM	Bethesda	主视角射击	美版
24 日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	中文版
24 日	忍者神龟 曼哈顿变异体	Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan	Activision	动作	美版
24 日	守望先锋	Overwatch	Blizzard Entertainment	主视角射击	美版
26 日	罪恶装备 Xrd –REVELATOR–	GUILTY GEAR Xrd –REVELATOR–	Arc System Works	格斗	日版
27 日	勇者斗恶龙 英雄集结 Ⅱ 双子之王与预言的终结	ドラゴンクエストヒーローズⅡ 双子の王と予言の終わり	Square Enix	动作角色扮演	日版
27 日	夏洛克・福尔摩斯 恶魔的女儿	Sherlock Holmes: The Devil's Daughter	Bigben Interactive	动作冒险	美版
2016 年 6 月					
7 日	神力科莎	Assetto Corsa	505 Games	竞速	美版
21 日	无人天空	No Man's Sky	SCE	动作冒险	美版
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
2016 年 7 月					
21 日	伊苏Ⅷ 达娜的安魂曲	イースⅧ－ラクリモサ・オブ・ダ－ナ－	Falcom	动作角色扮演	日版
2016 年 8 月					
23 日	杀出重围 人类分裂	Deus Ex: Mankind Divided	Square Enix	动作冒险	美版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 3 月					
17 日	数码宝贝世界 次级命令	デジモンワ－ルド –next 0rder–	BNEI	角色扮演	日版
24 日	死或生 极限沙滩排球 3 美丽女神	デッド オア アライブ エクストリーム 3 ヴィーナス	Koei Tecmo	体育	中文版
24 日	初音未来 女歌手计划 X	初音ミク –Project DIVA– X	SEGA	音乐	中文版
24 日	心理测量者 无法选择的幸福	PSYCHO-PASS サイコパス 选择なき幸福	5pb.	文字冒险	日版
24 日	信长之野望 创造 战国立志传	信长の野望・创造 战国立志传	Koei Tecmo	策略	日版
31 日	赛马大亨 8 2016	Winning Post 8 2016	Koei Tecmo	模拟经营	日版
2016 年 4 月					
14 日	召唤之夜 6 消逝的境界	召唤夜想曲 6 消逝的境界	BNEI	策略角色扮演	中文版
21 日	海贼王 热血沸腾	ワンピ－ス バ－ニングブラッド	BNEI	动作	中文版
21 日	子弹少女 2	Bullet Girls 2	D3Publisher	射击	日版
26 日	玫瑰与黄昏之古城	ロゼと黄昏の古城	日本一	平台动作	日版
2016 年 5 月					
27 日	勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结	ドラゴンクエストヒーローズⅡ 双子の王と予言の終わり	Square Enix	动作角色扮演	日版
2016 年 6 月					
23 日	路弗兰的地下迷宫与魔女旅团	ルフランの地下迷宮と魔女ノ旅団	日本一	角色扮演	日版
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
30 日	极限脱出 零时困境	ZERO ESCAPE 刻のジレンマ	Spike Chunsoft	文字冒险	日版
2016 年 7 月					
21 日	伊苏Ⅷ 达娜的安魂曲	イース Ⅷ－ラクリモサ・オブ・ダ－ナ－	Falcom	动作角色扮演	日版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 3 月					
24 日	勇者斗恶龙怪兽篇 Joker 3	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー3	Square Enix	角色扮演	日版
24 日	暗杀教室 刺客育成计划	暗殺教室 アサシン育成計画 !!	BNEI	动作	日版
2016 年 4 月					
2 日	妖怪三国志	妖怪三国志	Koei Tecmo	策略	日版
28 日	热血物语 SP	ダウンタウン熱血物語 SP	Arc System Works	动作	日版
28 日	星之卡比 机械行星	星のカービィ ロボボプラネット	Nintendo	动作	日版
2016 年 5 月					
19 日	我的英雄学院 全面开战	僕のヒーローアカデミア バトル・フォー・オール	BNEI	动作	日版
2016 年 6 月					
9 日	逆转裁判 6	逆转裁判 6	Capcom	文字冒险	日版
16 日	太鼓之达人 到处咚！神秘的冒险	太鼓の達人 ドコドン！ミステリーアドベンチャー	BNEI	音乐	日版
23 日	牧场物语 3 个村庄的重要伙伴们	牧场物语 3 つの里の大切なともだち	Marvelous	模拟经营	日版
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
30 日	极限脱出 零时困境	ZERO ESCAPE 刻のジレンマ	Spike Chunsoft	文字冒险	日版
2016 年 7 月					
28 日	智龙迷城 ×	パズドラ X	GungHo	角色扮演	日版
2016 年 8 月					
4 日	世界树迷宫 V 悠久神话的尽头	世界樹の迷宮 V 長き神話の果て	Atlus	角色扮演	日版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 5 月					
24 日	忍者神龟 曼哈顿变异体	Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan	Activision	动作	美版
2016 年 6 月					
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版

WiiU

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 3 月					
18 日	口袋铁拳	Pokken Tournament	Nintendo	格斗	日版
2016 年 4 月					
21 日	星际火狐 零	Star Fox Zero	Nintendo	射击	日版
2016 年 6 月					
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版

03.24 黑暗之魂Ⅲ

攻略预定

多机种 动作角色扮演 ■BNEI ■对应机种为：PS4/XOne 推荐度 S



当大家还沉浸在亚南的淳朴民风久久不能忘怀之时，受苦年度大作《黑暗之魂Ⅲ》就已经要和各位玩家见面了。本作无论是战斗手感还是节奏，都更靠近《血源诅咒》，但依然保留着《魂》系列那厚重的打击感。战技的加入提高了战斗华丽度的同时也使玩家在战斗中有了更多的选择，部分在系列前作略显鸡肋的武器也能借此“起死回生”。本作的世界观继承前作，火焰熄灭的世界陷入灭亡的边缘，薪王们纷纷苏醒以阻止世界毁灭，而玩家扮演的角色将会尝试阻止薪王，其中缘由需要玩家自己来探索了。

03.27 初音未来 歌姬计划 X

PSV 音乐 ■SEGA ■无对应周边 推荐度 A



在各方面都有巨大革新的《初音未来 歌姬计划》系列”最新作，在保留了传统玩法的基础上，加入了“演唱会任务”模式，配合全新的元素和技能系统，不仅让流程推进更加丰富且具有趣味性，也让玩家与角色间的互动不再显得鸡肋。曲目方面除了会收录 30 首全新的歌曲外，还首次引入了“串烧曲目”，将多首经典歌曲经过作曲家重新编曲剪辑后，搭配不同的主题进行呈现，可以说是前所未有的新鲜感，而包括演唱会编辑模式在内的这些新元素，几乎都是为了更好地体现“现场演出”的感觉。盛大的 Live，即将开幕！

03.31 星之海洋 5 忠诚与背叛

攻略预定

多机种 动作 ■Square Enix ■对应机种为：PS4/PS3 推荐度 B



作为久违多年的《星之海洋》系列”正统新作，本作在公布之初就吸引了不少日式 RPG 爱好者的关注。本作无论是画面还是系统比起前作都有了十足的进化，无缝切入剧情与战斗让游戏体验更为流畅，个性化十足的角色为本作的剧情增添更多的看点。所有的可操作角色能够同时上场是本作战斗的最大特色，PS4 版 60 帧的战斗体验让战场变得更加惊险刺激。本作 PS4 版中文版将在今年 4 月发售，同时日版 PS3 版也延期到了 4 月 28 日。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下



《买买买》第十三期火爆热映中！
本期有千值练限定奥特曼装甲，robot 魂神意高达等评测，好看不容错过！

更多网络节目请登录

土豆视频 腾讯视频 B站

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入"游戏机实用技术"，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。









特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

热血最强
神秘海域2 纵横贼道
全程邪道全球最速

特别收录
买买买
第十三期
VG 三人行
受虐的快感

新作影像集锦
量子破碎
镜之边缘 催化剂
狙击精英 4
死或生 极限沙滩排球 3
星之海洋 5 忠诚与背叛
生化危机 安布雷拉军团
星际火狐 零
夏洛克・福尔摩斯 恶魔的女儿
巨人 终极版
逆转裁判 6
信长之野望 创造 战国立志传
勇者斗恶龙怪兽篇 Joker3

电影前线
美国队长 3 英雄内战
硬核大战
超能敢死队
海底总动员 2 寻找多莉

ENDING SONG
《Punch Line》主题曲
"Justice Punch, Here We Go!"

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________________ 收藏日期 ____________________



看惯了严肃正经的
《游戏机实用技术》？
下面的二维码将为大家带来全新的体验
《游戏机实用技术》官方微信号
每日为大家精心推送各种精彩内容
由小编坐镇的“人工智能”回复功能也可以帮助大家解决遇到的小问题
如果你有想要和 UCG 分享的内容，还可以将这里当作读编往来的第二平台
UCG